スーパーファミコン®

SAMURAI SPIRITS™



全キャラの基本技・必殺技を完全紹介！
13キャラ対CPU、対2Pでのテクを徹底分析!!

スーパーファミコン版
必勝攻略本

18世紀末、暗黒神アンブロジァの力により魔界から天草四郎時貞が復活。天草がもたらした災厄は人々を不安と絶望に陥れたが、負けずに立ち向かう12人の剣士たちがいた。それぞれの目的で世界を旅していた彼らは、運命の力に引き寄せられ、今日もまた天草との対戦をめざし、世界で熱い戦いを繰り広げている……。



スーパーファミコン®

SAMURAI SPIRITS™

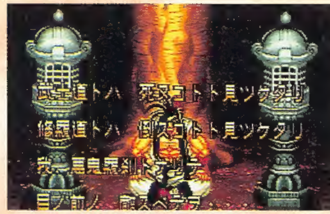


SAMURAI SPIRITS™



アーケードで大人気の個性派格闘ゲーム、『サムライスピリッツ』が、スーパーファミコン版で新登場!!　アーケードとはひと味違う、ＳＦＣ版『サムスピ』の魅力を余すところなく解説した、攻略本の決定版！

SAMURAI SPIRITS™



もくじ



ストーリー

18世紀末、暗黒神アンブロジァが、魔界より天草四郎時貞の魂を復活させた。

1638年、島原の乱で徳川幕府によって命を絶たれて以来、恨みの念に満ちていた天草の魂は魔界を漂っていたのだが、それが現世侵略を企むアンブロジァの目にとまったのである。「復讐せよ。我が力を貸そうぞ」。その言葉に天草は我を忘れ、アンブロジァの下僕となり、現世に復活を遂げたのであった。

現世によみがえった天草は、人々に数々の災厄をもたらした。原因不明の病や、天変地異、政変……。次々とふりかかる災厄に、人々は不安と絶望を抱きはじめていた。

そんな暗い時代のなか、流れに負けることなく生きる12人の剣士たちがいた。彼らは皆それぞれの目的のために、世界各国を旅していた。ある者は、ただひたすら強い者と戦うために、またある者は、己の剣技が世界に通用するかを試すために、そしてまたある者は、故郷を守るために……。私的な理由、あるいは野心のために旅する者も、幾人かいた。

旅の目的はさまざまであったが、不思議なことに、いつしか彼らは皆、知らず知らず同じところへと引き寄せられていた。そして彼ら12人の背後には、常に天草四郎時貞の影が揺らめいていた……。



サムライスピリッツ基本テクニック

何ごとにおいても、基本は最も大切なモノである。剣術より精神面を重視する武士道では、なおさらのこと。強くなりたいという人は、ここを熟読して、基本を完璧にマスターしておくべし。



その一 戦闘の心得

ここでは、戦いにおいて必要不可欠な知識や、知っておけば有利な展開にもち込める戦法を公開する。『サムスピ』を極めるための第一歩は、ここから始まる！

大、中、小斬りの違い　奥の深い斬り攻撃の特徴をおぼえよ！

斬りの種類を知ろう

数ある攻撃方法のなかで、メインともいえる斬り攻撃は、押すボタンによって、出る技が変わってくる。それぞれのメリットやデメリットを把握して、実戦に生かそう。

小斬り



▲スキが小さく出は早いが、威力は弱い。接近戦に有効な技。

中斬り



▲威力、スキ、出の早さ共に中間レベル。まずは、この技で攻め込もう。

大斬り



▲威力は強いが、出が遅くスキも大きい。相手のスキをついて出そう。

それぞれの間合い

斬り攻撃は刀のほか、刀を振りきったときに出る光にも、攻撃判定が生じる場合がある。その光が相手に届く間合いを知れば、戦いを有利に進めることができるのだ。

小斬りの場合



▲攻撃判定が小さいので、このくらい間合いをつめないと技が当たらない。

中斬りの場合



▲攻撃判定においても、小と大の中間レベル。バランスの良さがウリ。

大斬りの場合



▲大きい攻撃判定をもつ大斬りは、こんなに離れていても当てられる。

必殺技の場合は……

必殺技の場合は通常技と違い、押すボタンによって威力やスピードなどに変化が表れる。それぞれの変化を把握し、状況に応じて使い分けられるようにすれば、勝利は目前だ。

覇王丸の弧月斬だと……



▲小斬りの場合、威力が弱く、あまり高くジャンプしない。



▲中斬りでは威力、ジャンプともにバランスが良いので、多用できる。



▲大斬りだと威力は強いが、高くジャンプするのでスキも大きい。

遠、近距離による違い　間合いの広さによる技の変化を知ろう!

技の変化は押すボタンだけではなく、相手との間合いによっても生じる。間合いを見極め、それに応じた技を出せるようにしよう。



◀間合いに適した技で攻めろ。

近距離での大斬り



▲相手との間合いが狭い場合、キャラによっては、2回ヒットするぞ。

遠距離での大斬り



▲相手と離れているときの大斬りは、こんなに遠くまで届く。

ジャンプ攻撃について　2種類の攻撃方法を使い分けろ!

ジャンプ攻撃は、相手の懐に飛び込みながら攻撃できるので、活用度が高い。しかも、与えるダメージが大きいので、絶対にマスターしよう。



◀ジャンプ中の大斬りは超強力。

垂直ジャンプ攻撃



▲攻撃判定が広く、相手の飛び込み攻撃を迎撃するのに適している。

斜めジャンプ攻撃



▲相手の懐に飛び込んだり、連続技を狙うときは、この技から。

投げ技について　通常技と組み合わせて使いこなせ!

投げ技は、相手との間合いをつめないと出せないので、狙うチャンスは少ない。右に挙げた例を参考にして、少ないチャンスを確実にモノにしよう。ただし、相手がアースクェイクの場合、投げることができないので要注意!



◀スカンクバーストも投げ技だ。



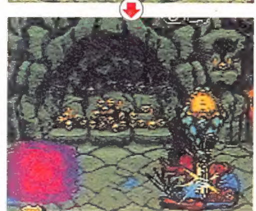
◀ジャンプキックを早めに出し、わざと外す。



◀着地後、ガード状態の相手を投げてしまおう。



◀相手が飛び道具を出してきた瞬間に飛び込め!



◀着地後、体勢が整っていない相手を投げられる。

ダッシュとバックダッシュ　ダッシュを使った攻撃をおぼえよ

活用度が高い技だ

十字キーを進行方向に2回連続で押せばダッシュ、後ろ方向に2回連続で押せばバックダッシュになる。ただし、ダッシュに限り、2回めに十字キーを押す時間の長さで移動距離が変化する。相手に動きを予測されないように、ほかの技とからめて使うようにしよう。

ダッシュ



◀広い間合いで飛び道具を当てたら……。



◀すばやくダッシュして間合いをつめろ！

バックダッシュ



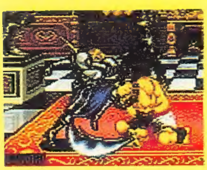
◀相手が遠くまで届く技を出してきたら……。



◀バックダッシュして、攻撃をかわせ！

ちょっと変わった使い方

ダッシュとバックダッシュは、使い方次第でさまざまな効果がある。ここで紹介する以外にも、使用方法はあるのでいろいろと試してみよう。



◀相手との間合いをつめ、投げを決めろ。

くぐり抜けダッシュ



◀相手が飛び込んできたときに……。



◀ダッシュして下をくぐり抜ける。

バックダッシュつばめ返し



◀相手が近寄ってきたらバックダッシュ！



◀そして、つばめ返し。右京にしかできないぞ。

硬直時間について　動きのとれない時間の存在を知ろう

相手の攻撃をガードしたときや、飛び道具を出したときに一定の間、動けなくなる。これが硬直時間だ。これをおぼえ、利用すれば戦いはかなり楽になるはずだ。



◀攻撃を受けたときも硬直する。



◀相手が飛び道具を出したときの硬直時に……。



◀すかさず、飛び込み攻撃を決めろ！



◀相手に攻撃をガードされても……。



◀相手は、一定時間動くことができない。

ケズりとは？

相手の体力をケズり取れ！

必殺技は相手にガードされても、ダメージを多少与えることができる。これをケズりといい、相手の体力が残り少ないときに使うと効果的だ。ケズるときには、相手との間合いをつめなければならないので、反撃に注意しよう。



▲相手を画面の端に追いつめたときにも狙うことができる。

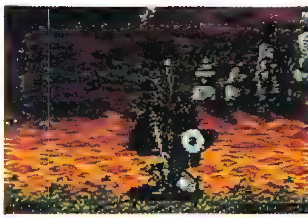


▲相手の体力がほとんど無いときには、ケズるだけで倒せるのだ。

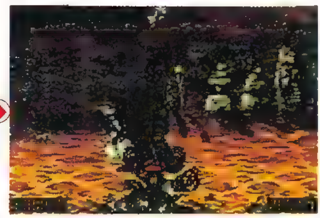
ハメ技とは？

2Pとの対戦では使うべからず！

立ち、しゃがみ小蹴りを相手に防御させ、その硬直時間が解けたと同時に投げ技を決める。この作業を黙々と繰り返すことをハメ技という。ハメ技で勝っても、喜びはあまり得られない。いざというとき以外、使うのをやめよう。



▲まずは小蹴りを出し、相手にガードさせておいて……。

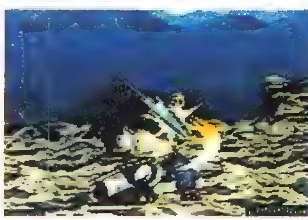


▲投げを決める。半蔵の場合は、モズ落としを使ってハメることができる。

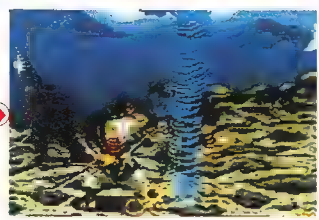
キャンセルとは？

技の戻りを省き、連続技を決めろ！

通常、技は出始め、当たり、戻りと流れる。その戻りの部分を省略し、次の技を出すことをキャンセルという。技の当たり時に、すばやく必殺技のコマンドを入力すればキャンセルできる。キャンセルできない技もあるので注意せよ。



▲中斬りが決まったら、すかさず旋風裂斬のコマンドを入力すべし！



▲中斬りの戻りのモーションがキャンセルされ、旋風裂斬が炸裂！

めくりとは？

相手の後頭部を狙って飛び込め！

まず、相手の後頭部に技を当てるように、飛び込み攻撃を決める。すると、相手の背後に密着した状態で着地することができる。これをめくりといい、ガードをする場合は、十字キーを前方にいれなければならない。



▲飛び込む間合いはキャラによって違うが、つかず離れずといったところ。



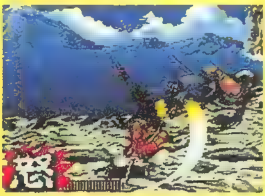
▲体の大きいキャラが相手だと、めくりを狙いやすい。

その二 システムの心得

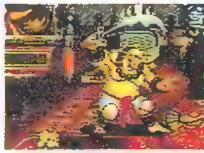
ここでは『サムスピ』ならではのシステムを、詳しく解説する。従来の格闘ゲームにはない、新しいシステムなので、よく読んでしっかりとおぼえておこう。

怒りモード　怒ったときに大斬りを決めろ！

相手の攻撃を受けると、画面下の怒りゲージが上昇する。それがいっぱいになると、怒りモードに突入。一定時間、攻撃力がアップするのだ。怒りやすさや怒っている時間の長さは、各キャラによって違うので注意！



▲怒っているときの大斬り一発で、相手を気絶させることもできる。



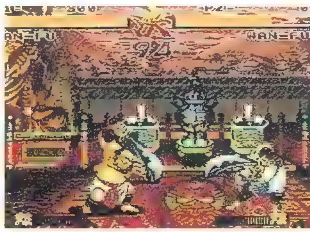
▲これは、怒りゲージがまったくたまっていない状態。肌の色も普通だ。



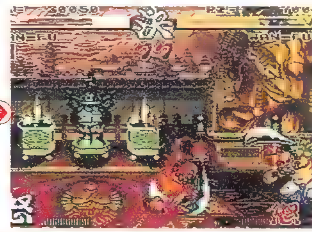
▲怒りゲージが上昇するにつれ、肌の色が赤みがかってくる。



▲怒りモード突入の状態。頭に血がのぼり、肌の色も真っ赤になっている。



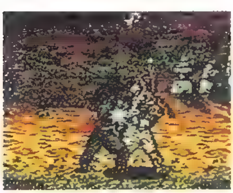
▲これは、怒りゲージがゼロのときの大斬り。与えたダメージに注目。



▲怒りモードのときの大斬り。与えるダメージもアップしている。

鍔ぜり合い、白刃どり

相手と同じタイミングで斬り攻撃を出すと、鍔ぜり合いになるときがある。そのときは刀を落とされないように、斬るボタンを連打しよう。どちらかの刀がない場合には、真剣白刃どりになり、相手を投げ飛ばす。



◀鍔ぜり合いに弱いキャラもいる。



◀白刃どりは、タイミングが難しい。

刀の有無

鍔ぜり合いで刀を落とされてしまったときは、武器を拾うまで、素手で攻撃するしかない。素手の攻めはすばやいが、攻撃力は減少し、刀を使う必殺技も出せなくなる。もし、刀を落とされたらすぐに拾いにいけ。



◀刀があるときの中斬りは、この間合い。



◀刀がないときは、こんなに狭いのだ。

アイテム

戦いの最中、ときどき現れてはアイテムを落としていく飛脚。このアイテムにはいろいろな種類があり、それにタッチすれば入手できる。

肉(大)



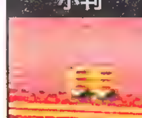
▲体力を回復してくれる。

肉(小)



▲体力を少し回復してくれる。

小判



▲取ると、得点が加算される。

爆弾



▲一定時間後に爆発。要注意！

その三 飛び込み、対空の心得

数ある攻撃法のなかでも、最も使用頻度が高いと思われる、飛び込み技と対空技。ここでは、その基本的な使用法を解説する。実戦に生かし、手堅く勝利を得るべし！

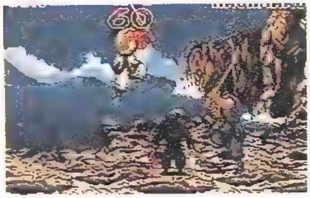
飛び込み技　相手のスキをついて飛び込もう！

飛び込み技は、相手の起き上がりや、飛び道具を出してきたときなど、相手のスキをついて使用することが多い。もちろん、相手も反撃しようとしてくるのだから、それに応じて、斬りと蹴りを使い分けていこう。



▲斬り攻撃は出が遅いので、早めに出さないと当たらないぞ。

確実に決めたいときは

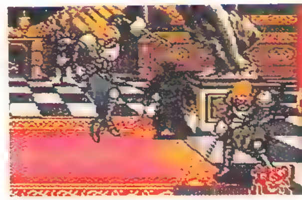


▲確実に決めていきたいときは、出の早い蹴り攻撃を出そう。

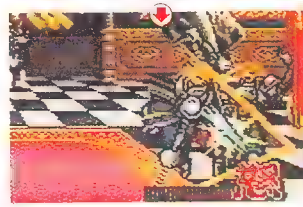


▲相手が飛んできても、蹴り攻撃を出せば、すばやく対処できる。

ダメージを優先するなら



▲大ダメージを与えたいときは、斬りを使え。気絶させたときがチャンス。



▲見事に決まれば、一気に決着をつけることもできるぞ。

対空技　2種類の対空技を使いこなせ！

対空技は、相手との間合いに応じて、出す技を変えていかなければならないので、すばやい判断力が必要である。また、攻撃判定の広い技がないキャラや、動きの遅いキャラは、技を出すタイミングにも、注意しなければならない。



▲出始めに、無敵時間のある必殺技も活用できるぞ。

地上で迎撃する場合

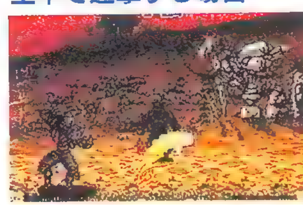


▲斬り攻撃で迎撃する場合は相手の動きをよく見て、早めに出せば……。



▲タイミングよく迎撃できる。刀の先を当てるように出せばベスト。

空中で迎撃する場合



▲飛び道具を出したときに、相手がジャンプでかわしてきたら……。



▲相手に突っ込むようにジャンプして、迎撃してしまおう。

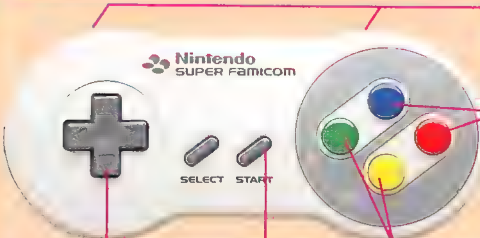
全キャラクター 飛び込み技、対空技一覧

ここでは、全キャラの飛び込み技と対空技を表組みにして紹介する。

キャラ名	ヒット優先の飛び込み技／ダメージ優先の飛び込み技	近距離での対空技／遠距離での対空技	迎撃可能な必殺技
覇王丸	大蹴り	立ち大斬り	弧月斬
	大斬り	ジャンプ大斬り	
ナコルル	大斬り	しゃがみ大蹴り	アムベヤトロ、アンヌムツベ カムイムツベ
	大斬り	ジャンプ大斬り	
橘右京	つばめ返し	しゃがみ大斬り	つばめ返し
	大斬り	ジャンプ中斬り	
柳生十兵衛	中蹴り	ジャンプ中蹴り	二ツ角羅刀
	大斬り	ジャンプ中斬り	
ガルフォード	大蹴り	立ち大蹴り	なし
	大斬り	ジャンプ中蹴り	
千両狂死郎	血煙曲輪	ジャンプ中斬り	回天曲舞、跳尾獅子
	血煙曲輪	ジャンプ中斬り	
王虎	大斬り	しゃがみ大斬り	気功旋風斬
	大斬り	立ち大斬り	
シャルロット	大斬り	立ち大蹴り	パワーグラデイション
	大斬り	ジャンプ大斬り	
タムタム	大蹴り	ジャンプ大斬り	アハウ・ガブル、パグナ・パグナ パグナ・ディオス
	大斬り	ジャンプ大斬り	
アースクェイク	大斬り	ジャンプ大蹴り	ファットチェーンソー ファットバウンド
	ファットバウンド	ジャンプ中斬り	
不知火幻庵	中蹴り	ジャンプ小蹴り	肉転突き
	大斬り	ジャンプ大斬り	
服部半蔵	大蹴り	立ち大蹴り	爆炎龍
	大斬り	ジャンプ中蹴り	

コントローラーの操作法をマスターせよ

大斬りと大蹴りは、出しかたが2パターンあるので、しっかりと把握しておこう。



L(R)ボタン＋A(X)ボタン＝大斬り
L(R)ボタン＋B(Y)ボタン＝大蹴り

Xボタン＝小斬り
Aボタン＝中斬り
L(R)ボタンを押しながらA(X)ボタン＝大斬り、Xボタン＋Aボタン＝大斬り

Yボタン＝小蹴り
Bボタン＝中蹴り
L(R)ボタンを押しながらB(Y)ボタン＝大蹴り
Yボタン＋Bボタン＝大蹴り

スタートボタン＝ポーズ、途中参加

十字キー
⬆＝ジャンプ　➡＝前進　➡➡＝ダッシュ
⬇＝しゃがみ　⬅＝後退(防御)　⬅⬅＝バックダッシュ

キャラクターデータ付き

対CPU戦・対2P戦完全攻略マニュアル



『サムライスピリッツ』の最大の特徴は、キャラクターの強烈な個性にある。それは、各キャラクターのプロフィールだけでなく、ゲーム中の細かな動作にまで表れている。キャラクターごとの攻略法の徹底解説はもちろん、通常技、必殺技の完全カタログ、キャラクタープロフィールまでを一挙掲載。

覇王丸
HAOHMARU



天下に轟く無双の剣豪！近くばよって目にも見よ

剛剣を片手に、諸国を漫遊する覇王丸。彼は、我流ではあるが、その名を各地に轟かせているほどの剛腕野郎だ。このことは、実際に大斬りをくらったことのある者ならば、十分に納得しているにちがいない。威力の凄まじさはもちろんのこと、リーチも異常に長い大斬りは、必殺技以上に強力な技だ。この大斬りゆえに、覇王丸は、対戦相手からつねに恐れられている。

武勇伝控え

出生の秘密

覇王丸は、武蔵国の貧しい旗本の家に生まれた。小さいころから、学問や手習いごとなどには見向きもしようとせず、ただひたすら剣術の稽古に明け暮れる少年時代を送っていたのだ。

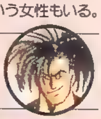
修行時代

大人をも打ち負かす剣の腕を持つようになった覇王丸。しかし、近くに住む老学者にだけはかなわなかった。そして、この老人の語る、剣術や剣豪の知識を身につけ、覇王丸は一段と強くなっていったのだった。

人間関係

何といっても、師である老学者との絆が深かったといえる。また、修行中に出会った千両狂死郎には、一目おいている。家族よりは、剣の道を選んだ覇王丸だが、そんな彼を慕い続けるおしずという女性もいる。

覇王丸 スペシャルデータ



問1 ▶ 剣術を始めたきっかけは？

「武蔵国の旗本の出だ。剣術はそのときに教えられたものだよ」

問2 ▶ 剣の道をどう考えているか？

「これこそ男道」(幼い頃から剣の道のみをめざして生きてきた、覇王丸らしいセリフである)

問3 ▶ この戦いに参加した理由は？

「理由はない。強ぇ相手を求めていたら、向こうから寄ってきたまでだ」

問4 ▶ 刀に吹く酒で酔わないか？

「この程度で俺が酔うかってんだ」(覇王丸は飲み過ぎて剣の腕がにぶるということはないらしい)

問5 ▶ 千両狂死郎をどう思う？

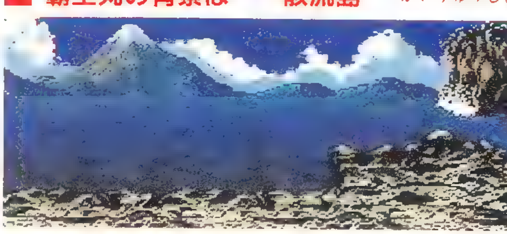
「あいつが来ると、日銭がかせげねぇんだよ！」(剣の腕以外に、大道芸でもライバル同士だ)

覇王丸 基本データ



- ●流派→我流
- ●生年月日→1763年9月5日
- ●年齢→25歳
- ●出生地→武蔵国
- ●血ノ型→A型

覇王丸の背景は……骸流島 ——がいりゅうじま——



◀富士山をバックに、陽光のふりそそぐ岩だらけの海岸。いかにも、覇王丸らしい、豪快な背景だ。

覇王丸の通常技

覇王丸の通常技には、超強力なものがそろっている。それは必殺技を使わなくても、十分に戦えるほどのもの。とくにリーチの長い突きや、威力抜群の斬鉄閃は、使いでもばっちりだ。

また、連続技につなげたり、連射で相手を牽制するには膝蹴りや横蹴り、膝打ち蹴り、あるいは跳び覇王蹴りなどが使える。

対空技としては回し蹴りが使いやすくて便利。

ほかにも、脚払い斬りや膝打ちなども有効な技だ。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	柄頭打ち	縦斬り	肘打ち	水平手刀
	A	斜め斬り	突き	肘打ち	水平手刀
	L(R)-A(X)	飛燕斬り	斬鉄閃	肘曲拳	正拳突き
	Y	膝蹴り	横蹴り	膝蹴り	横蹴り
	B	膝蹴り	横蹴り	膝蹴り	横蹴り
	L(R)-B(Y)	突き蹴り	回し蹴り	突き蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	X	膝打ち	しゃがみ斬り	しゃがみ水平手刀	しゃがみ水平手刀
	A	脚払い斬り	脚払い斬り	しゃがみ水平手刀	しゃがみ水平手刀
	L(R)-A(X)	地天刀斬	地天刀斬	しゃがみ正拳突き	しゃがみ正拳突き
	Y	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り
	B	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り
	L(R)-B(Y)	滑り込み蹴り	滑り込み蹴り	滑り込み蹴り	滑り込み蹴り
垂直ジャンプ攻撃	X	跳び斬り	跳び斬り	手刀落とし	手刀落とし
	A	跳び斬り	跳び斬り	手刀落とし	手刀落とし
	L(R)-A(X)	兜割り	兜割り	手刀突き	手刀突き
	Y	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り
	B	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り
	L(R)-B(Y)	跳び覇王蹴り	跳び覇王蹴り	跳び覇王蹴り	跳び覇王蹴り
斜めジャンプ攻撃	X	跳び斬り	跳び斬り	手刀落とし	手刀落とし
	A	跳び斬り	跳び斬り	手刀落とし	手刀落とし
	L(R)-A(X)	兜割り	兜割り	手刀突き	手刀突き
	Y	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り
	B	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り
	L(R)+B(Y)	跳び覇王蹴り	跳び覇王蹴り	跳び覇王蹴り	跳び覇王蹴り

※表中ピンク色の技は、右側のコーナーで写真付で解説してあります。



突き

◀リーチが長く、威力もそこそこ。相手の出ばなをくじくのに使う。

斬鉄閃

▶大威力の通常技。こいつが決まると、最高に気持ちがいい。





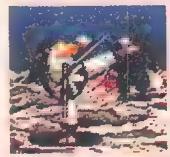
膝蹴り

◀相手の出す小技に勝てるので、連打をしていこう。

横蹴り

▶Yボタンで使うと、連打もきき、相手の牽制にはピッタリだ。



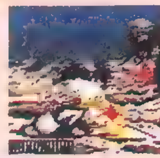


回し蹴り

◀少し離れたら、こいつを出す準備を。対空にも使えるぞ。

脚払い斬り

▶覇王丸の技の中でも、とくに使いでがある技のひとつだ。





膝打ち蹴り

◀素手のときなどは、こいつで敵の技の出かかりを止めろ。

兜割り

▶対空に使えるが、兜割りから、斬鉄閃の連続技も強力。





跳び覇王蹴り

◀見ためより当たり判定が下にあり、攻めにも守りにも有効だ。



覇王丸 HAOHMARU

必殺技・組み技実戦活用法

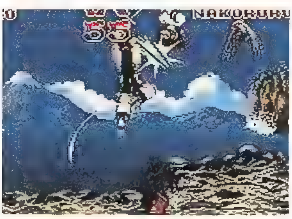
覇王丸といえど、大斬りのみで13人すべてに勝つことは難しい。そこで、覇王丸の大斬り以外で使える技各種を、ここで解説しよう！

必殺技

必殺技は2つともスキが大きいために、使いこなすのは難しい。しかし、使い方を工夫さえすればさまざまな攻撃ができるようになる。そのためにも技の長所・短所は、ぜひ理解しておこう。

奥義　弧月斬
おうぎ　こげつざん

➡⬊⬇⬊＋斬る(武器ありのみ)



▲弧月斬は、攻撃範囲が広い技だが、完全に無敵ではないので、単独で使うよりも、キャンセルをかけて使われることが多い。

奥義　旋風裂斬
おうぎ　せんぷうれつざん

⬇⬊➡＋斬る(武器ありのみ)



▲出した後のスキを狙われやすいので遠い間合いから打って、相手を飛ばすのによく使う。また、キャンセル技にすることも可能。

「奥義　弧月斬」活用テクニック

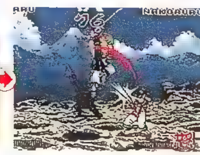
■弧月斬の代表的な使い方、キャンセル弧月斬の奥義を体得しよう!!



▲キャンセルの必須条件は、ファーストアタック時に弧月斬のコマンドを即座に入れることだ。



▲成功すれば、このように、相手がのけぞっているときに、すでに弧月斬の体勢に入っている。



▲あとは、勢いにまかせてザックリと斬るのみだ。大の弧月斬をキャンセルできれば、なおベスト。

■弧月斬は完全な無敵技ではないが、対空には強いこの特性をいかし、空中戦を制すのだ!!



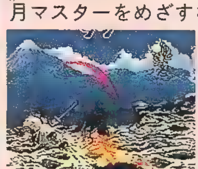
▲弧月斬の有効範囲は広いので、相手の飛び込みを積極的に斬っていける。ただし、タイミングをはずすと、反対に迎撃されることもあるので要注意。



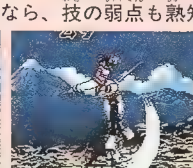
▲弧月斬は、正確にコマンド入力できるまで、あらかじめ練習しておこう。でないと、ここで失敗した場合、相手の攻撃を確実にくらってしまうのだ。

■弧月の奥義とは、弱点を知ることと見つけたり

上段でも記したように、弧月斬は完全無敵ではない。真の弧月マスターをめざすなら、技の弱点も熟知せよ。



▲出始めは、アンヌムツベで斬られてしまうことがある。



▲上昇しても、ジャンプ小蹴りで早めに飛び込まれると撃墜される。



▲最大の弱点は、技の終わりに非常に大きなスキができることだ。

「奥義　旋風裂斬」活用テクニック

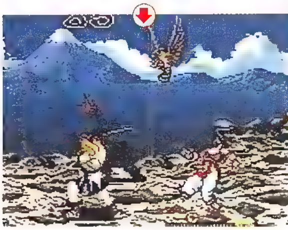
近距離立ち大斬りキャンセルの旋風裂斬だ！



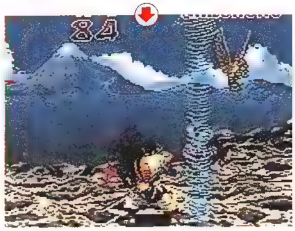
▲近距離立ち大斬りは2発入る技なので、1発めを当てたときにキャンセルをかけるようにしよう。



▲キャンセル弧月斬とは違って、旋風裂斬の場合は、キャンセルで出ていても少しスキができてしまうが……。



▲相手がのけぞっているときに、この体勢になっていればOK。キャンセルは小旋風のときのほうが早くかかる。

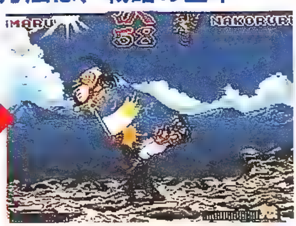


▲相手はのけぞった分だけ後退しているので、こちらに攻撃をしかけても、当たる前に巻き上げられてしまうのだ。

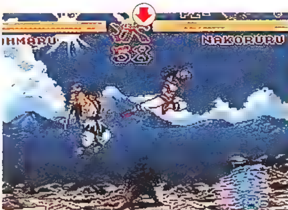
相手を飛び込ませて斬る方法は、戦略の基本



▲旋風裂斬のいちばんやりやすい使い方は、まず少し遠い間合いから旋風裂斬を出して相手を飛び越えさせ……。



▲そして懐に飛び込まれる前に、垂直ジャンプ大斬りを相手に叩き込む！ジャンプは必ず垂直でいこう。



▲相手のジャンプに合わせるようにして、こちらもジャンプする。相手とは少し離れていてもOKだ。

対ナコルル戦は要注意！

旋風裂斬は至近距離からのアンヌムツベには負ける。



◀このように、出ていても斬られる。

組み技

組み技は、全般的に間合いが広いうえに、威力もわりにある。相手の不意をつくという意味で使える技だ。

	武器あり	武器なし
A	横投げ	横投げ
B	真空巴投げ	真空巴投げ
L(R)+A(X)	横投げ	横投げ
L(R)+B(Y)	真空巴投げ	真空巴投げ

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦横投げ

◀その名のとおり相手を真横に投げ、地面に叩きつける技。

⇨真空巴投げ

▶相手をつかんだ瞬間、後方へ空中回転しながら投げる！



組み技活用テクニック

通称「かため投げ」をマスターせよ

小蹴りで飛び込むと、たいてい相手はガードしてくるので、そのスキに投げるのだ。

横投げの場合



◀なるべく相手の懐へ飛び込む。



◀着地と同時に、素早く投げろ！

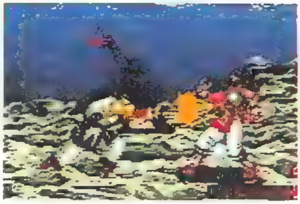
VS.CPU戦

覇王丸 HAOHMARU



脅威の大斬りで、どんどん攻めろ!!

斬り、蹴り、必殺技、どれをとっても最強クラスの覇王丸。とくに大斬りはリーチが長く、一発で相手の体力の3分の1を奪うほどの威力を持つ。対空技やキャンセル技なども豊富に備えている。まさにオールマイティーと呼べるキャラクターだ。



▲リーチの長さにものをいわせて、積極的に斬り込むべし!!

技の極意

覇王丸の極意といえば、大斬り。しかし、ときには大斬り以上に使える技もある。大斬り以外の技も極め、真の覇王丸使いとなれ!!

●通常技 遠距離立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)

通称、斬鉄閃。この技は、リーチの長さが異様にあるうえ、覇王丸の技のなかでも最も威力が大きい。恐るべき技だ。



▲この間合いの広さを見よ!! ここから斬り込んでも……。

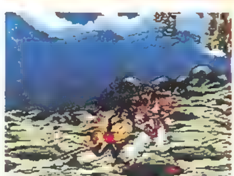


▲ザクッと斬れる!! 相手の体力の減りもハンパじゃない!

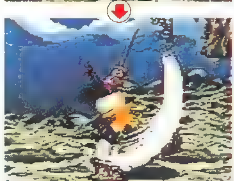
●必殺技 奥義 弧月斬

→↙↓↘＋斬る(武器有りのみ)

この技は、空中に強いので対空技としてよく使われるが、カウンターやキャンセル技としても有効に使える。



◀間合いはそれほど広くない。



◀いったん上昇しはじめると……。



◀近づく者すべてを斬る!!

●通常技 ジャンプ大斬り

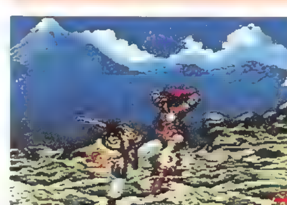
斜めジャンプ中L(R)を押しながらA(X)



▲飛び込んで斬るだけでなく、対空技としても使える技なのだ。

通常技 立ち大蹴り

L(R)を押しながらB(Y)



▲覇王丸の対空技の一つとして、よく使われる。

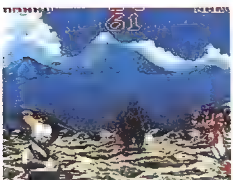
連係・連続技の真髄

覇王丸の連係・連続技は、大斬りをベースにしたものが多い。そのため、一度決まれば、かなりのダメージを与えることができる。

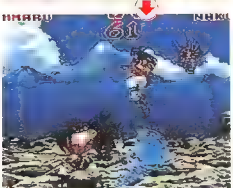
旋風裂斬→バックジャンプ大斬り

相手の飛び込みを誘い、空中で斬る!!

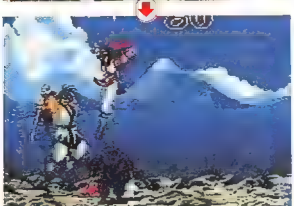
旋風裂斬で飛び込みを誘うやり方は、覇王丸の基本戦略の一つ。バックジャンプをしながらの攻撃なので、反撃されにくいのが最大のメリット。



◀相手があまり近づき過ぎないうちに…。



◀すばやく旋風裂斬を出す!!



▲相手が着地する前に、ジャンプをしつつ、攻撃態勢を整える!!

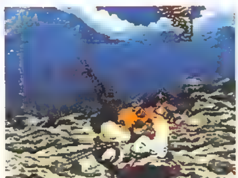


▲ザクッと一発！　ジャンプ大斬りが見事に決まった!!

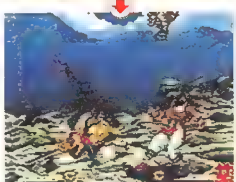
近距離立ち中斬り→大弧月斬

キャンセルを極める！決まれば爽快だ!!

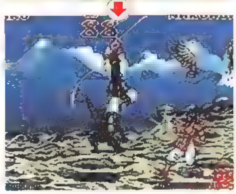
いわゆるキャンセル技。うまく決めるコツは、中斬りが当たったとき、すでに弧月斬のコマンドが入っていること。当たればダメージは大きい。



◀まずは、中斬りを近距離で当てる。



◀当てた瞬間、すでにこの体勢に。



◀相手はガードする間もなく斬られる！

技の真髄

あらゆるパターンのキャンセル弧月斬を極めよ!!

威力は小さくなるが、小斬りからの弧月斬も実戦で使えるぞ。



◀早めにキャンセルをかけることができる！

ジャンプ小蹴り→しゃがみ大斬り

飛び込みざま、すばやく斬り上げろ!!

ＣＰＵ戦で意外と有効なのが、この技だ。うまくいけば相手を転ばせることができる。



◀爪先を当てる感覚で、相手に向かって飛び込む！

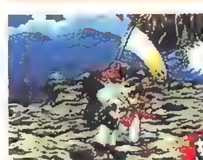


◀着地と同時にしゃがみの体勢をすばやく作り、斬るのだ!!

近距離立ち大斬り→小旋風裂斬

旋風裂斬キャンセルも可能。うまく使いこなせ!!

入り具合はシビアだが、成功すればダメージを与えたうえに、転ばせることもできる。



◀大斬りの1発めですぐコマンド入力しよう。



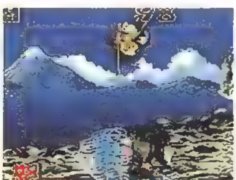
◀うまく入れば、旋風裂斬で相手を巻き上げることができる。

対 覇王丸

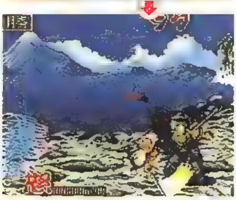


旋風裂斬と弧月斬を見極めろ!! それが勝利への道

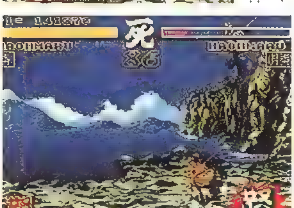
相手にも大斬りがあるので、うかつに近づけない。しかし、CPU版覇王丸は必殺技をよく出してくるので、そのスキをついて以下の攻略方法で対処しよう。



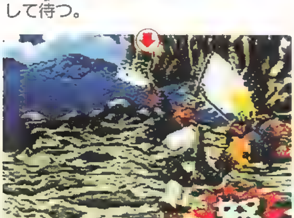
◀相手が旋風裂斬を出してきたら……。



◀飛び越しつつジャンプ大斬りで斬る!!



▲弧月斬は、完全に終わるまでガードして待つ。



▲相手が着地したところを、すかさず立ち大斬りで攻撃する!!

対 ナコルル



ひたすら待ち戦法に徹するべし!!

少々ズルい気もするが、ナコルルの場合は、ヘタに手を出すと手痛い反撃をくらうので、アンヌムツベが出るのを待って攻撃したほうがいい。



◀待っていると、アンヌムツベがくる。



◀アンヌムツベが出終わったところを…。



◀大斬りで一閃!! これだけで勝てる!!

剣術覚え書き

こないときは、こちらから誘ってしまうのだ!

なかなか攻撃を仕掛けてこないときは、旋風裂斬で誘い出そう。



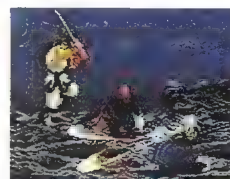
◀こうすれば、攻撃を仕掛けてくるようになる。

対 橘右京



「ささめ」も「つばめ」も、飛び込んで大斬り!!

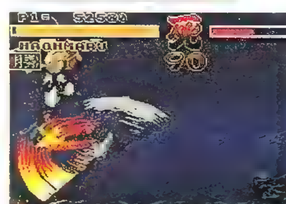
右京はよく、ささめゆきを連発してくるので、ジャンプ大斬りでこれを迎撃。また、つばめ返しは、技が出てしまう前にジャンプ大斬りで落とそう!!



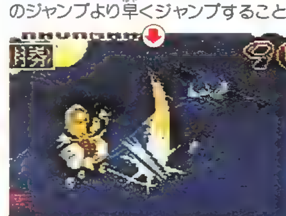
◀スキあらば「ささめ」を出す右京を……。



◀ジャンプ大斬りでザクッと斬る!!



▲「つばめ」を斬るコツは、まず、右京のジャンプより早くジャンプすること。



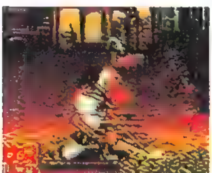
▲そうすれば、「つばめ」に当たることなく、右京を撃墜することができる!!

対 柳生十兵衛



二ツ角羅刀と八相発破が出れば、怖いものなし!!

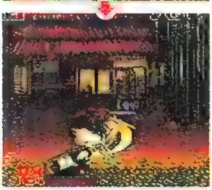
対十兵衛戦は、二ツ角羅刀と八相発破のスキをついて、大斬りで斬っていけば、ほぼ楽勝。ただし、八相発破後の投げとジャンプ中蹴りには要注意。



◀二ツ角羅刀は、まず、ダッシュをガードする。



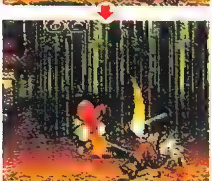
◀技の終わりかけに、十兵衛は一瞬、無防備になる。



◀そこをすかさず、立ち大斬りで斬るのだ！



◀また、八相発破の場合は、技の硬直時間が長いので……。



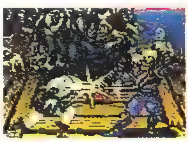
◀迎撃できるチャンスが多い。どんどん飛び込んで、斬れ!!

対 ガルフォード



壁際に追い詰めれば、楽勝パターンに持ち込める!!

ガルフォードの特徴は、壁際に追い詰めると、パピーかプラズマをよく出すところ。これを利用し、ジャンプ大斬りで攻撃すれば、楽に勝つことができる。



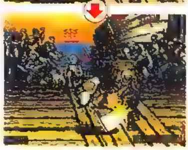
◀近づいてきたときは、遠距離立ち中斬りで牽制する。



◀ラッシュドッグがきたら、相手との間合いをはかりつつ……。



◀飛び込む!! ジャンプ大斬りは、少し離れたところからでもOK。



◀刀の先を当てるように斬れば、ほぼ確実にザックリと決まる！

剣術覚え書き

プラズマブレードを確実に迎撃する方法

プラズマを出すときの動作中にすばやく飛び込むのがベスト。



◀この瞬間、ガルフォードは硬直してしまう。

対 千両狂死郎



連係技の見せどころ!! 飛び込んで、斬るべし!!

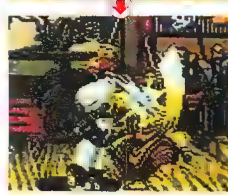
ＣＰＵの狂死郎は、ガードが非常に甘いので、連係技が入りやすい。とくに、ジャンプ小蹴りからのしゃがみ大斬りがよく入るので、これを有効に使おう！



◀まず、飛び込んで小蹴りを当てよう。



◀相手が何か技を出そうとする前に……。



◀しゃがみ大斬りで斬る!! 効果は絶大だ。

剣術覚え書き

狂死郎のジャンプを、弧月斬で落とせ!!

狂死郎はよくジャンプしてくるので、弧月斬で迎撃しよう。



◀弧月斬は、覇王丸の対空兵器の一つでもある。

対 王虎



必殺技が狙い目！ 相手の技を誘い、斬る!!

対王虎の場合、必殺技を出させて、技の終わりを斬るのがベストな戦略法。あとは、素手のときの王虎になるべく近づかないようにするのがポイント。



◀爆転法は、王虎が刀を投げてきたら、避けるかガードし…。



◀王虎が刀を取りにダッシュしてくるのを待つ。



◀そして、刀を取ろうとしたそのスキに、立ち大斬りで斬る!!



◀また、気功旋風斬は、ジャンプ小蹴りで空振りさせて…。



◀着地したら、王虎が下りてくるのを待ち、立ち大斬り!!

対 シャルロット

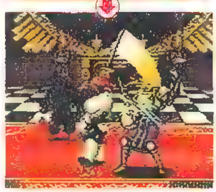


ジャンプ小蹴りで牽制しながら、攻撃していくのだ！

シャルロットは覇王丸の難敵の一人。地上戦でも空中戦でも相手より不利なのだが、ジャンプ小蹴りをからめた攻撃法でいけば、勝機は必ず見えてくる。



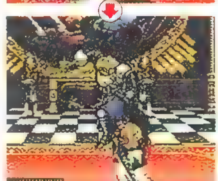
◀ジャンプ小蹴りで飛び込んだとき、ガードされていても…。



◀相手は次に何か技を出そうとするので、そこを攻撃できる!!



◀パワーグラディションは、早めのジャンプ小蹴りでかわす。



◀背後に回ったら、シャルロットが完全に着地する前に…。



◀立ち大斬りで攻撃。必ず着地前に攻撃することが必須条件だ。

対 タムタム

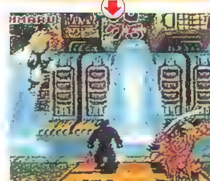


間合いを見切った者だけが試合を制する!!

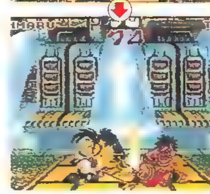
タムタムが始終動いているために、間合いがなかなか見切れないのが辛い。バックダッシュをうまく使い、ジャンプ大斬りの間合いに持ち込むべし！



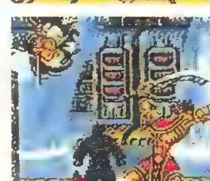
◀間合いが取れないときは、バックジャンプで後ろへさがる。



◀体勢を整えたら、さがった所からジャンプで飛び込み…。



◀大斬りで斬る!! このとき、刀の先で斬る感じで攻撃する。



◀バグナ・バグナは技の出始めか、終わりを見切って……。



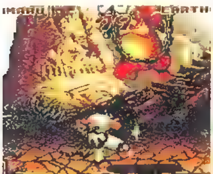
◀すかさず飛び込みジャンプ大斬り!! ちゃんと斬れるのだ。

対 アースクェイク



飛ぶ巨体は蹴り落とし、転がる巨体はしゃがみ斬り!!

基本は待ち戦法。待っていると飛んでくるので、これを立ち大蹴りで落とす。さらに、ファットチェーンソーは終わりを待ち、しゃがみ中斬りで迎撃する。



◀立ち小蹴りで、わざと飛ばせることもできる。



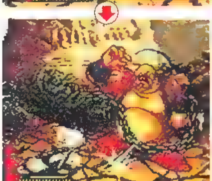
◀立ち大蹴りは、早めに出す。そのほうが確実に落とせるのだ。



◀ファットチェーンソーが来たら、技の終わりを待つ。



◀このように、アースクェイクが空振りしたところを……。



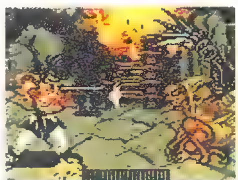
◀しゃがみ中斬りで攻撃!! ここは必ずしゃがみ中斬りで!!

対 不知火幻庵



楽に勝つなら、壁際で待ち、パターンにハメろ!!

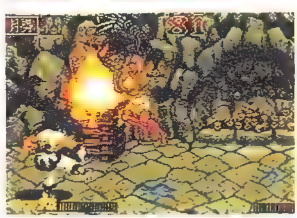
対幻庵も待ち戦法。相手が近づいてきたら、遠距離立ち中斬りで牽制しつつ攻撃、その後立ち小蹴りで飛ばせて、立ち大蹴りで落とすパターンで楽勝だ。



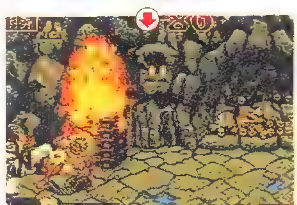
◀壁で待ち、近づいてきたら……。



◀まずは、遠距離立ち中斬りで攻撃。



▲立ち小蹴りは、飛ばせる役目だけでなく、幻庵の爪も攻撃できる。



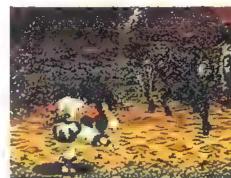
▲小蹴りに誘われて飛んできた幻庵を立ち大蹴りで撃墜!! これだけでOK。

対 服部半蔵



「斬り」より「蹴り」!! 覇王丸の蹴り技が炸裂!!

半蔵はよく飛ぶ。そこで、強力な対空技である立ち大蹴りが活躍することになる。あと、ジャンプ小蹴りは、モズ防止にもなることを覚えておこう。



◀立ち小蹴りで、わざと飛ばせて……。



◀立ち大蹴りで落とすこともできる!

剣術覚え書き

ジャンプ小蹴りは、モズ落とし防止策になる!!

先に記したように、以下の方法でモズ落としを阻止することができる。



▶爆炎龍の後は大抵、ダッシュモズにくるので…。

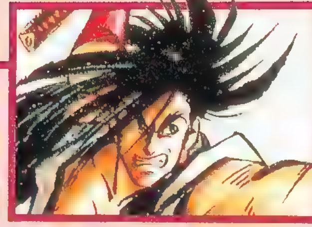


◀ジャンプで爆炎龍を避けつつ小蹴りで攻撃!!

VS.2P戦

覇王丸 戦術マニュアル

HAOHMARU





▲立ち中斬りは、牽制用に使え!!

■大斬り以外の技を、侮るなかれ!!

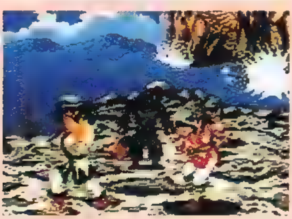
対2P戦では、相手は覇王丸の大斬りを恐れて、ガードを堅くしてくる。そのため、ガードされると反撃をくらう恐れのある大斬りは、なかなか出せない。しかし、覇王丸はほかの技も使えるので、これらを駆使して、連係・連続技を狙っていけば、相手のガードを恐れなくても大斬りを狙えるチャンスは十分にある。また、必殺技も対2Pでは割と有効だ。

VS.2P戦 基本テクニック

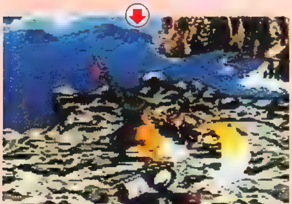
●通常技 遠距離立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)

対人ではなかなか使いにくい技だが、その威力の大きさを利用して、ダッシュと併用するなど、臨機応変に使え!!



▲遠距離立ち大斬りは、リーチが非常に長い技なので、中間距離から小技を出して相手の技を誘い……。

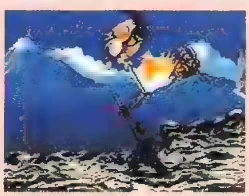


▲技のスキに斬ってしまうこともできる! ほかに、ジャンプ小蹴りをスカして、大斬り一閃! というのも可だ。

●通常技 ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

威力の大きさはいうまでもなく、対空としても使えるので、非常に重宝する技だ。



◀旋風裂斬との連係技としても使える。

●通常技 しゃがみ大蹴り

⬇+L(R)を押しながらB(Y)

この技はスライディングとなるので、相手の不意を衝くなど、奇襲攻撃に使うとよい。

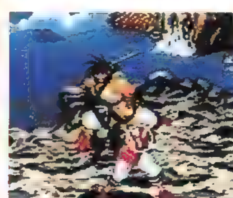


◀相手が技を出しているスキに出すのだ!

初心者でも勝てる㊙戦術

ジャンプ小蹴りで飛び込み、即座に投げを狙え!!

この戦術は、相手がジャンプ小蹴りをガードするのを見越し、ガードのスキを突いて投げるというもの。タイミングさえ覚えれば、簡単に使える方法だ。



◀相手の懐に飛び込むのがベスト。



◀着地と同時に、組み技のコマンドを入力。



◀横投げのほか、真空巴投げでも可能だ。

VS.2P戦 応用テクニック

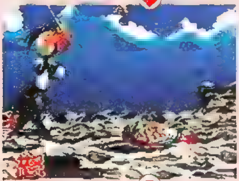
旋風裂斬→ジャンプ大斬り

対２Ｐ戦における旋風裂斬の使い方はこうだ!!

旋風裂斬は、出した後のスキが大きいため、使うのをためらってしまう技だが、使い方によっては、反対に相手のスキを誘える技になるのだ。



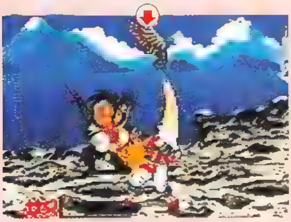
▲まず、旋風裂斬で相手を巻き上げる。



▲次に、相手が起き上がる前にジャンプ。



▲相手の起き上がり時に、この体勢に入っていれば……。

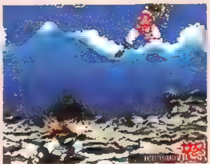


▲うまく決まる！　ジャンプ大斬りのタイミングはしっかり体得しておこう。

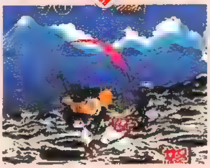
ダッシュ→小(中)弧月斬

すばやく走り込み、弧月斬をサクッと決めよう!!

ダッシュで一気に相手の懐へ駆け込み、弧月斬の餌食にしてしまうやり方だ。



▲ダッシュは、途中で止まってしまわないようにする。



▲相手に近づいた瞬間に、弧月斬のコマンドを入力せよ!!

立ち大蹴り

飛んでくる者はすべて、この技で蹴り落とすのみ!!

対空技といえば、対人においてもやはりこれ。飛ぶ者には強力無比なのだ。



▲飛び込み技として強力なジャンプ小蹴りも……。

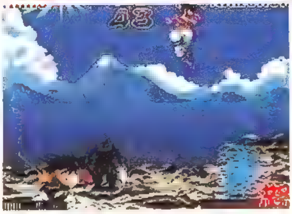


▲立ち大蹴りでならほぼ確実に落とすことができる！

VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

以下の３人に対しては、覇王丸は地上、空中、いずれも不利。しかし、中間距離から牽制しつつ戦い、あとは以下の攻略法でいけば、勝つ見込みはある。

VS. ナコルル



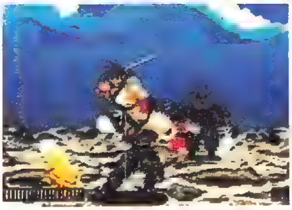
▲地上ではアンヌムツベ、空中では立ち大斬りが怖い。なるべく遠くから旋風裂斬を出して飛ばせ、着地時に立ち大斬りを狙う戦法でいこう。

VS. シャルロット



▲立ち中斬りとジャンプ大斬りが怖い相手。中斬りは、遠距離立ち中斬りで迎撃（写真参考）、ジャンプ大斬りは、早めのジャンプ小蹴りで落とそう。

VS. 服部半蔵



▲なんといってもモズ落としが怖い！　これを防ぐには、ジャンプ小蹴りでの牽制か、しゃがみ小蹴りを連打するかで相手の攻撃を消してしまうのがよい。

ナコルル
NAKORURU



女の子に手をあげたあなたが悪いのよ

テェムライの神々のもと大自然を守る巫女戦士

大自然の味方のナコルルは、「大自然のおしおき」とばかりに、巫女の力を思う存分使いまくる。さらには、ママハハという戦う鷹まで連れており、これもまた人並み以上の力を発揮する。このように1.5人分の力を持つ彼女だが、その技の中でいちばん恐ろしいのは、なんといっても大アンヌムツベだ。この技には一発で相手を気絶させる威力がある。見かけ以上に強いキャラクターだ。

武勇伝控え

出生の秘密

自然の声を聞くことができるアイヌの巫女の家系に生まれた。歴代の巫女の中でも、突出した能力を持つナコルルは、幼い頃より自然の声を聞きながら、自然を愛する心優しい少女に成長した。

修行時代

カムイコタン屈強の戦士であった父から、一撃離脱を旨として戦うシカンナカムイ流刀舞術を教え込まれた。戦士としての力は、父に勝るとも劣らぬものだ。しかし、決して好んで人を傷つけているわけではない。

人間関係

母とは幼い頃に死に別れ、戦士である父も旅先で命を落とす。しかし、優しい祖父母やカムイコタンの人々、そして動物たちにかこまれていたため、寂しいと思うようなことは決してなかった。

ナコルル スペシャルデータ



問1 ▶ 剣術を始めたきっかけは？

「アチャ(父)はラメトク(戦士)でした。それに代々トゥス(巫術)の力を継承する家系でしたので……」

問2 ▶「チチウシ」の意味は？

「チチウシは神の国から授けられた宝刀なの。コタン(村)のユーカラ(神謡)にも謡われているわ」(また、父の形見でもある)

問3 ▶ 巫女なのに強いわけは？

「アチャに剣技を教わったの。それに私にはウエンカムイ(悪神)からカムイコタンを護るという使命があるの。私の帰りを待っているエカシ(祖父)やフチ(祖母)のためにも、決して負けられないわ」

ナコルル　基本データ

5尺1寸
(身長154.5cm)

？貫目
(体重語らず)



- 流派・シカンナカムイ流刀舞術
- 生年月日・1771年10月11日
- 年齢・17歳
- 出生地・アイヌモシリ・カムイコタン
- 血ノ型・AB型

ママハハ

カムイコタンの宝刀である、チチウシの守護鳥。名前の由来は、だれも知らない。

赤いリボン

ナコルルの身長よりも、はるかに長いリボン。女の子としてのおしゃれ心の表れだ。

宝刀　チチウシ

ママハハを守護鳥とし、神の国から授けられたといわれる宝刀。ママハハがこの刀だけを持ち帰ったとき、それは、所有者の死と、新たな所有者への継承を意味する。

革の靴

動物の皮をなめして作られた、簡素なもの。自然を護るということは、動物たちの命を大切に使うことでもある。生活に必要な殺生は悪ではないというわけだ。

ナコルルの背景は……蝦夷—えぞ—



◀一面の銀世界で、動物たちや祖父母がナコルルを見守ってくれる。最も心温まる背景だ。

ナコルルの通常技

ナコルルの技にはカウンターに使えるものが多く、横裂斬、円舞撃脚、脚砕突打あたりがその代表だ。

また、通常の斬り攻撃の合間に織り交ぜて使うと便利な技には、脚砕突打や、天破脚などがある。空中戦には、空裂蹴が使い勝手がいい。

対空だと、武器があるときには円舞斬、ないときにはしゃがみ裂猫爪を使っていこう。そのほか、武器がないときの最後の対空技として連牙脚がある。タイミングをはずすとかなり危ないので注意しよう。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	横裂斬	半月斬	裂猫爪	猫爪突
	A	横裂斬	空月斬	裂猫爪	猫爪突
	L(R)-A(X)	天地連撃	螺旋翼破	双猫爪	猫裂爪
	Y	胃破蹴	胸撃蹴	胃破蹴	胸撃蹴
	B	腹撃蹴	円舞撃脚	腹撃蹴	円舞撃脚
	L(R)-B(Y)	連牙脚	周撃蹴	連牙脚	周撃蹴
しゃがみ攻撃	X	しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪
	A	しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪
	L(R)-A(X)	地転斬	地転斬	昇猫爪	昇猫爪
	Y	脚襲打	脚襲打	脚襲打	脚襲打
	B	脚砕突打	脚砕突打	脚砕突打	脚砕突打
	L(R)-B(Y)	天破脚	天破脚	天破脚	天破脚
垂直ジャンプ攻撃	X	翔横斬	翔横斬	翔猫爪	翔猫爪
	A	翔横斬	翔横斬	翔猫爪	翔猫爪
	L(R)-A(X)	円舞斬	円舞斬	翔裂爪	翔裂爪
	Y	突撃蹴	突撃蹴	突撃蹴	突撃蹴
	B	突撃蹴	突撃蹴	突撃蹴	突撃蹴
	L(R)-B(Y)	弧空裂脚	弧空裂脚	弧空裂脚	弧空裂脚
斜めジャンプ攻撃	X	昇突斬	昇突斬	突鷹爪	突鷹爪
	A	昇裂斬	昇裂斬	突鷹爪	突鷹爪
	L(R)-A(X)	昇激斬	昇激斬	天鷹爪	天鷹爪
	Y	飛横蹴	飛横蹴	飛横蹴	飛横蹴
	B	飛横蹴	飛横蹴	飛横蹴	飛横蹴
	L(R)-B(Y)	空裂蹴	空裂蹴	空裂蹴	空裂蹴



横裂斬
◀幻庵の立ち爪や、覇王丸の中・大斬りなどをカウンターする。

天地連撃
▶威力のわりにスキが大きくなる。できれば、ほかの技を使おう。





円舞撃脚
◀タイミングが合えば、十兵衛の水月刀をかわすこともできる。

連牙脚
▶武器がないとき、飛び込まれたら最後の手段として使える。





昇猫爪
◀一応、対空にも使えるが、しゃがみ裂猫爪の方がベターだ。

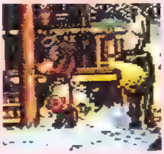
脚砕突打
▶リーチが長く、対幻庵のしゃがみ爪や、敵を転ばすのによい。





天破脚
◀ヤトロポックから、小斬りにはいり、ガードさせて使え。

円舞斬
▶横リーチが長いので、早めに出せば対空に使える。





空裂蹴
◀攻撃範囲が下に伸びているので、空中戦で使うのにいい技だ。



ナコルル NAKORURU

必殺技・組み技実戦活用法

ナコルルは、ほとんど必殺技のみで戦えるといっても過言ではない。また、素手になったときも、組み技の裂殺爪が、その威力を発揮する。

必殺技

ナコルルの必殺技は、ガルフォードと並んで「サムスピ」中最も種類が多い。しかも、多種多様の使い方ができるものが多いので、実戦では、これらの技を中心に戦うことになるだろう。

アムベヤトロ
あむべやとろ

→↘↓↙←＋斬る



◀相手を牽制したり、ケズリに使ったりでき、対空技にもなる。

カムイムツベ
かむいむつべ

↓↙←＋Y後、斬るor蹴る



◀不意打ちや、相手が飛んできたときなどに使える。

アンヌムツベ
あんぬむつべ

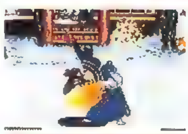
←↙↓＋斬る(武器ありのみ)



◀足元に非常に強い技だが、ガードされると反撃されやすい。

ヤトロポック
やとろぽっく

↓↙←＋Y後、↓＋斬るor蹴る



◀回転しつつママハハから攻撃する技。この後組み技に入れる。

レラムツベ
れらむつべ

↓↘→＋斬る



◀たいていは対空用。それ以外の用途はあまりない。

三角跳び
さんかくとび

ジャンプ中、画面端で→



◀壁を蹴って、ジャンプする技。相手の攻撃を避けたりできる。

ママハハ(鷹)につかまる
ままはは(たか)につかまる

↓↙←＋Y



◀これでさまざまな攻撃が可能。相手に落とされないよう要注意。

ママハハを呼ぶ
ままははをよぶ

↓↙←＋Y or→↘↓↙←＋斬る(武器なしのみ)



◀鍔ぜり合いで刀を落とした場合、刀にとまった鷹を呼べる。

「アムベヤトロ」活用テクニック

飛ぶ者には飛ぶ鷹の報復を……

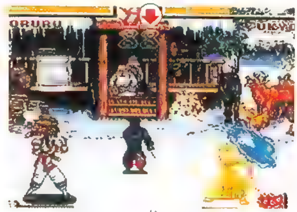


▲アムベヤトロは、空中の相手には強い技。相手が飛び込んできたとき、即座にコマンド入力すれば、攻撃される前に撃墜できる。

相手の起き上がりを、ママハハで攻撃！



▲何かの技を当てて相手を転ばせた後起き上がりにアムベヤトロを重ねるというもの。起き上がりかけたところへ出すと、当たりやすい。



▲アムベヤトロを入れるタイミングはけっこう難しいが、このやり方は、失敗しても反撃はされないメリットがあるので、どんどん挑戦しよう。

「アンヌムツベ」活用テクニック

アンヌムツベを、対空技として使う

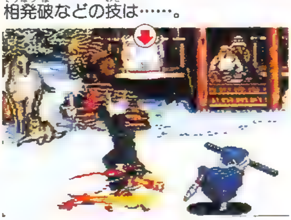


▲相手の着地寸前に出せれば、アンヌムツベも強力な対空技となる。あと、相手をわざと飛ばせて斬る方法もある。

こんな技は、アンヌムツベで迎撃できる！



▲右京のささめゆき、シャルロットのスプラッシュファーント、十兵衛の八相発破などの技は……。



▲完全に出てしまってからでも、アンヌムツベで迎撃することが可能。ただし、少し離れたところから出そう。

地を這う技なんか、怖くない！

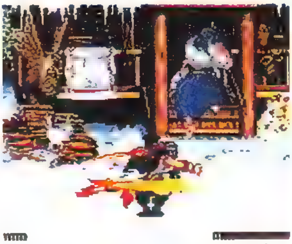
水月刀のような飛び道具は出始めを狙って攻撃できる。



◀すべてはタイミング次第。技の出始めを見極めろ!!

「レラムツベ」活用テクニック

飛んでくる者を、自ら落としにいく！



▲アムベヤトロとアンヌムツベ以外の必殺技で、対空兵器になるのが、このレラムツベだ。ただし、上の2つよりも、威力はいくらか劣る。



▲小、中、大で、飛び上がる高さが変わってくる。小は低く、大は高く上昇する。これに従ってうまく使い分けをしていこう。

ママハハにつかまっている相手を落とす

同キャラ対戦での、相手のママハハつかまりは、レラムツベで落とせる。



◀ママハハから降りてこない相手はこの技で……。



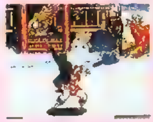
◀スッパリと落としてしまいましょう。

組み技

ナコルルの場合、組み技はわりに各所で使う。先にも記したように、ヤトロポックからの組み技などは、代表的な使い方だ。

	武器あり	武器なし
A	空裂投	空裂投
B	地天三連脚	地天三連脚
L(R)+A(X)	流転胸激刃	裂殺爪
L(R)+B(Y)	地天三連脚	地天三連脚

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦空裂投

◀ナコルルの投げの中でも、よく使う技。

⇨流転胸激刃

▶相手をつかんだまま1回転し、刀を突き刺す！





⇦地天三連脚

◀足蹴りを3回、駆け上りながらたたき込む技。

⇨裂殺爪

▶素手状態のときの組み技。見るも恐ろしい技なのだ。



組み技活用テクニック

地天三連脚の後は、素早くアムベヤトロだ!!

地天三連脚からは、アムベヤトロに入ることができるのだ。

▶技の後、すぐに飛び退いて……。





◀相手の起き上がりに重ねていこう。

VS.CPU戦

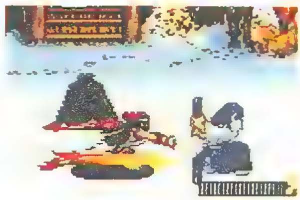
ナコルル NAKORURU



アンヌムツベ強し!!

一見、か弱そうなナコルルだが、実は、恐るべき技と力を持っている。とくに、大アンヌムツベは、屈強な男をも一発で気絶させてしまう威力を備えている。ママハハが使えるだけでなく素手の力も強く、対空もOKと、かなり強いキャラクターなのだ。

恐るべし巫女の力！



▲たとえガードされても、相手の体力をケズれるアンヌムツベ。

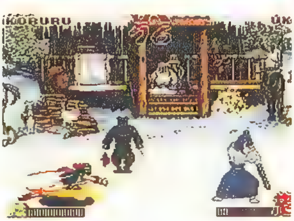
技の極意

対CPU戦では、アンヌムツベが絶大な威力を発揮する。これのみでも勝てるが、ほかの技とも合わせて使えば、さらに効果は倍増だ!!

●必殺技 アンヌムツベ

←↙↓＋斬る(武器有りのみ)

技のなかで最も使えるといっても決して過言ではないのがこの技。ナコルルマスターになるのなら、これを極めよ！



▲これだけ離れていても、まったく気にならないのが、この技の長所。

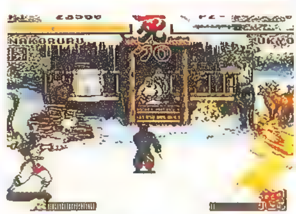


▲相手が何か技を出そうとしているスキに出すと、ほぼ確実に決まる。

●必殺技 アムベヤトロ

→↘↓↙←＋斬る(武器有りのみ)

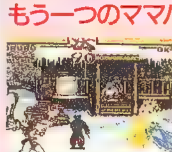
ママハハを使った必殺技。この技は、相手を牽制するのに役立つが、出しているときの硬直時間が長いのが欠点だ。



▲遠距離でも近距離でも、相手を牽制できる!!

技の極意

飛ぶ者を鷹で落とす!!
もう一つのママハハ用法



◀ジャンプする相手は、ママハハで落とせる。

●通常技 遠距離立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)



▲ナコルルの代表的な対空技。リーチが短いので、当てるのが少々難しい。

●組み技 流転胸激刃

相手に接近して→＋L(R)を押しながらA(X)



▲捕まえた相手の胸に、刀を突き刺す技。よくダッシュと合わせて使われる。

連係・連続技の真髄

基本はアンヌムツベで、連係・連続といっても、実際には、アンヌムツベをサポートしたものがほとんど。しかし、どれも強力な技だ。

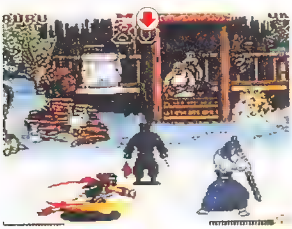
ダッシュ➔中アンヌムツベ

ダッシュで撹乱して、アンヌムツベを決めろ!!

ＣＰＵのナコルルもよく使う技で、連係技のなかでは、最も簡単でオーソドックス。威力はそこそこだが、使いやすさゆえに、重宝する技だ。



▲まず初めに、相手へ向かって一気にダッシュする！　途中で止まってしまわないように気を付けよう。



▲ダッシュで間合いが詰まったら、相手に接触する前にすばやくコマンドを入力し、アンヌムツベを出す!!



▲相手は、走ってきたナコルルを迎撃しようとして一瞬スキを見せる。そこにアンヌムツベが入るというわけだ。

ジャンプ大斬り➔バックダッシュ➔大アンヌムツベ

まさに一撃離脱方式の、ナコルルらしい連係技！

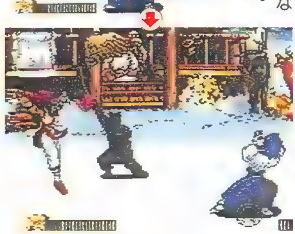
この連係技は、一度斬ってから後ろへ飛び退き、もう一度攻撃するという、相手の反撃をくらわずにダメージを与えられる、お得な技だ。



◀相手に近寄ってから、飛び込もう。



◀大斬りは、外さないよう気を付ける。



▲斬られた相手はのけぞるので、そのスキに後ろへ飛び退く！

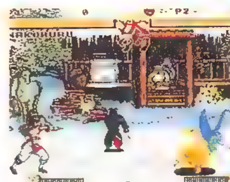


▲そしてすぐにアンヌムツベを出す!!　このとき、焦って失敗しないように。

中アムベヤトロ➔大アンヌムツベ

ママハハで遠距離攻撃の後、起き上がりを斬る!!

この技は、アムベヤトロが成功しないとうまくいかない。しかし、成功すれば、自分はノーダメージで相手を攻撃できるのだ。



◀まずは、ママハハで遠距離から攻撃!!



◀相手の起き上がりを狙って……。



◀遠距離用の大アンヌムツベで斬る!!

技の真髄

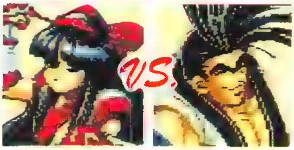
アムベヤトロは、多用できない！

アムベヤトロは出した後、硬直するので、多用は禁物だ!!



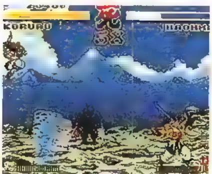
◀ママハハを出した直後は、次の技に移れない。

対 覇王丸



旋風裂斬を飛び越した直後にアンヌムツベを決める!!

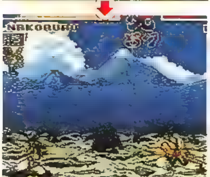
対覇王丸は、旋風裂斬を飛び越してからの攻撃が基本。ナコルルの場合、飛び越した後、すぐにアンヌムツベで攻撃すれば斬った後、相手を転ばせられる。



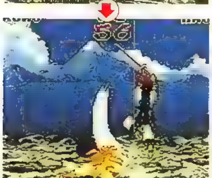
◀覇王丸が旋風裂斬を出してきたら、ジャンプで避ける。



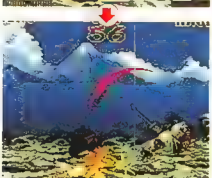
◀着地後、相手の技を出そうとするスキを見て……。



◀アンヌムツベの体勢を整える。間合いは遠めのほうがいい。



◀このように、弧月斬であっても、技の出始めであれば…。



◀アンヌムツベを返されることなく、迎撃できる!!

対 ナコルル



同キャラ対決でも先制攻撃は禁物! ひたすら待て!!

対ナコルルはやはり待ち戦法。しかしナコルルの場合、相手がなかなか攻撃してこなくても、ただ待つだけでなく、アムベヤトロで攻撃することができる。



◀相手がこないときは、ママハハを使いダメージを与えるのだ。



◀ある程度経つと、相手はアンヌムツベで攻撃してくるので…。



◀これをガードした後、立ち大斬り(しゃがみもOK)で攻撃!!

剣術覚え書き

ダッシュがきたら、少し近寄って投げる!!

待っていると相手がダッシュしてくることがあるが、これは早めに動いて、投げてしまおう。

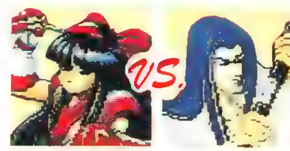


◀相手が、これぐらいの間合いまで走ってきたら…。



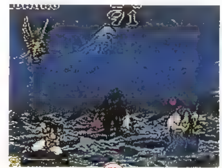
◀少し前へ出て、投げる!! 写真以外の組み技もOKだ。

対 橘右京



技のスキを利用し、アンヌムツベで左右に走れ!!

右京は、技の出始めと終わりのスキが大きいので、遠距離からアンヌムツベを出すと、何か技を出そうとして、簡単に斬られてくれる。これだけで楽勝。



◀アンヌムツベを出すとき、右京も技を出そうとする。



◀たとえ「ささめ」であっても、ザックリと斬れる!!

剣術覚え書き

つばめ返しは、このようにして返せ!!

つばめ返しは、ガードでかわすだけでなく、以下の方法で迎撃することができる。



◀少し早めのジャンプで、つばめをかわして……。



▶右京がつばめを出し終えたところを、大斬りで…。



◀斬る!! ジャンプ大斬りは対空技にも使えるのだ。

対 柳生十兵衛



必殺技が出たときが、アンヌムツベの出しどころ!!

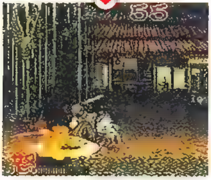
十兵衛も比較的よく必殺技を出す。とくに、二ツ角羅刀や八相発破がよく出るので、これらの技のスキが大きいことを利用しアンヌムツベで攻撃していこう。



◀二ツ角羅刀は、技が終わるまでガードし……。



◀十兵衛が着地しないうちに、アンヌムツベをコマンド入力。



◀アンヌムツベは、必ず着地時には出ているようにしよう。



◀八相発破は、技の硬直時間が長いので、技が出てからでも…。



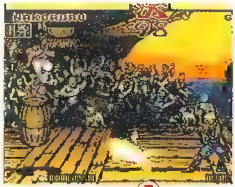
◀このように、しっかりと斬ることができる!

対 ガルフォード



パピーとプラズマを飛び越え、アンヌムツベで攻撃!!

とにかくガルフォードは、よくパピーとプラズマを出す。だが、こちらにとってはそれが攻撃のチャンス。飛び込んでアンヌムツベ、これだけでもOKだ。



◀パピーが来た瞬間にジャンプ。



◀パピー後のプラズマが出る瞬間に……。



▲すぐにアンヌムツベのコマンドを入力する!



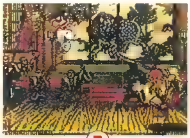
▲これでOK。ちなみに、プラズマはアンヌムツベですり抜けられる。

対 千両狂死郎

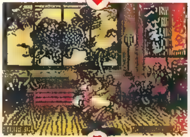


ちょっと例外の連係技で、あっさりと楽勝!!

ジャンプ小蹴りからのアンヌムツベの連係技。これが意外と使えてしまう。これで楽に勝てる。後は、狂死郎のジャンプを対空技で落とせば、完璧だ。



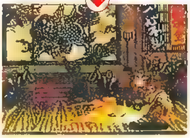
◀相手の懐に飛び込むようにして、ジャンプする。



◀ジャンプ小蹴りは、相手と密着するようにして当てよう。



◀当たったと同時に、アンヌムツベのコマンドを入力。



◀アンヌムツベは、大より小・中で入れるほうがよい。

剣術覚え書き

よくジャンプする相手は立ち大斬りで落とす!!

狂死郎もよくジャンプしてくるので、すみやかに落とすべし。



◀ナコルルは、空中の相手にも十分対応できる。

対 王虎



気功旋風斬の終わりを、立ち大斬りで一閃!!

王虎の弱点は、気功旋風斬がジャンプ小蹴りでかわされやすいうえに、着地時にできるスキを攻撃されてしまうこと。この弱点を利用し、どんどん斬れ!!



◀早めに飛び込めば、技に当たることなく、うまくかわせる。



◀相手の背後に着地後、間合いを詰めるため、少し近寄る。



◀相手が着地したところを、すばやく斬りにかかるべし!



◀ナコルルの立ち大斬りが、炸裂!! 王虎はなす術もない。

剣術覚え書き

王虎は、アンヌムツベにも弱い?

爆転法で返される恐れはあるが、アンヌムツベでも攻撃は可。



◀技の出始めを狙えば、決まる率が高くなる。

対 シャルロット

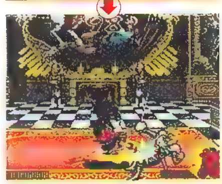


難しいが、技のスキを狙って、アンヌムツベを出せ!!

対シャルロットは、まともにぶつかるだけでは勝てない。なるべく、相手の技を誘って、技が出ているスキに、アンヌムツベを出す戦法でいこう。



◀何か小技で誘えば、相手は技を出そうとする。



◀技が出ているスキに、すばやくアンヌムツベで攻撃。

剣術覚え書き

スプラッシュファーントは、迎撃可能だ!

スプラッシュファーントは、くらわないうちなら、アンヌムツベで攻撃できる。



◀これがスプラッシュファーントの出始め。



▶このときに、すでにアンヌムツベが入っていれば…。



◀わりにあっさりと迎撃することができるのだ。

対 タムタム

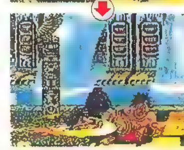


必殺技で、アハウ・ガブル以外はすべて斬れ!!

タムタムは連続して必殺技を出してくるので、近寄られないように注意しつつ常にジャンプなどで間合いを保ち、技のスキをアンヌムツベで攻撃せよ!!



◀バグナ・ディオスは、このポーズのときに迎撃態勢に入る。



◀技をくらう前に、アンヌムツベで斬ることが可能だ。



◀バグナ・バグナは、たとえ技がすでに出ていても……。



◀アンヌムツベなら、あっさり斬ってしまえるのだ!!

剣術覚え書き

ムーラ・ガブルは、すり抜けて、攻撃あるのみ!!

アンヌムツベでなら、骸骨をすり抜けることができる!



◀地を疾走するアンヌムツベならではの迎撃法。

対 アースクェイク

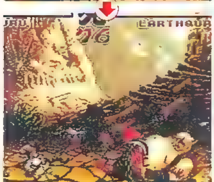


迫りくる巨体は、ママハハで落とせ!!

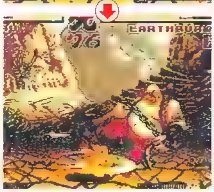
アースクェイクも、よく飛ぶキャラだが、ジャンプは鷹で落とせる。そして、起き上がりにアンヌムツベを重ねる連係技につなげれば、これだけでも楽勝。



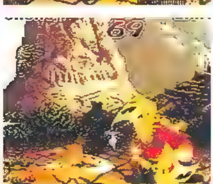
◀目の前でジャンプされても、小のママハハで撃墜できる！



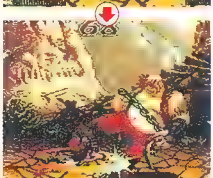
◀相手が起き上がろうとするまでは、こちらも技は出さない。



◀起き上がりの瞬間にアンヌムツベを出せば、確実に決まる。



◀ついでに、ファットチェーンソーも、アンヌムツベで…。



◀このように、ザックリ斬れる!! 足元には強いナコルルだ。

対 不知火幻庵

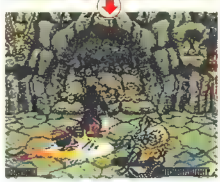


魔道なヤツも、アンヌムツベでねじ伏せる!!

幻庵も、そう苦労せずに勝てる相手。毒吹雪以外は、気にせずにアンヌムツベで突っ込んでいってＯＫ。肉転突きも、タイミング次第で、斬れる。



◀幻庵の大斬りは動きが大きいだけに、スキも大きい。



◀技の出始めと終わりなら、いつ斬っても大丈夫だ。

剣術覚え書き

幻庵の必殺技、肉転突きは、積極的に反撃しよう

肉転突きは、技が出てすぐなら、アンヌムツベで迎撃することができる。



◀幻庵が肉転突きの動作に入るのを察知したら……。

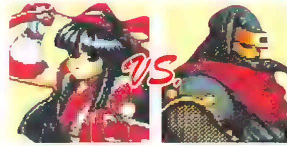


▶こちらも即座に、アンヌムツベの体勢に入る。



◀そして、相手が回転してきたところを斬り返す!!

対 服部半蔵



ナコルルにとっては、最大の難関！ 心してかかれ!!

対半蔵戦ほど、やりにくいステージはない。正面から攻撃しても、ガードされて反撃されるだけなので、ここは地道に、飛ばせて斬る方式でやり抜こう。



◀いちばん確実な対処法は、立ち小蹴りで相手を飛ばせ……。



◀相手が完全に着地しないうちに、アンヌムツベの用意をする。



◀アンヌムツベは、タイミングをはずさないことが絶対条件だ。

剣術覚え書き

爆炎龍は、実は、すり抜けが可能!?

本来ならすり抜け不可の爆炎龍は、以下の場合のときだけアンヌムツベですり抜けられる。



◀半蔵のこのポーズのときすでに技に入っていれば…。

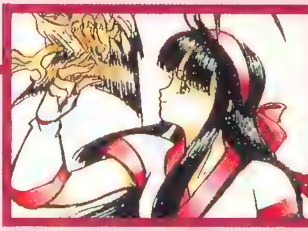


◀爆炎龍が出ていても、すり抜けて斬れる!!

VS.2P戦

ナコルル 戦術マニュアル

NAKORURU





▲意外とリーチがあるしゃがみ大蹴り。

■ 必殺技の連続で、大自然のおしおきだ！

ナコルルは、とにかく必殺技命のキャラクター。なかでもアンヌムツベとアムベヤトロの強さは、対2Pにおいても対CPUとかわりない。また、対2Pでは、ヤトロポックからの組み技が可能になり、使える連係・連続技も増えた。しかし、むやみに必殺技だけを出すのは禁物なので、常に中間間合いを保ち相手にプレッシャーをかけつつ攻防するよう心がけよう。

VS.2P戦 基本テクニック

●必殺技 アンヌムツベ

←↙↓+斬る（武器ありのみ）

対人だとガードされやすいので、中間間合いから相手のスキを攻撃するようにしよう。

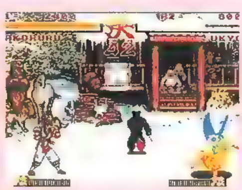


▲なるべくなら、次の行動に移りやすい小、中で出すほうがよい。

●必殺技 アムベヤトロ

→↘↓↙←+斬る

ただ出すだけでなく、ほかの技との連係を狙っていくと、より効果的に使える技だ。



◀相手を牽制するつもりで出すとよい。

注意せよ!!

アンヌムツベではすり抜け不可能な技はこれだ!!

水月刀、爆炎龍、旋風裂斬、毒吹雪、パピーは基本的に×。

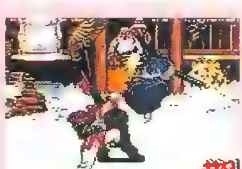


◀場合により、抜けられることもある。

●通常技 近距離立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)

対空技として使え、大斬りだけに、効果もそれなりにある。積極的に使っていこう。



◀これで空中の相手はほとんど落とせる。

初心者でも勝てる㊙戦術

斬っては離れ、の一撃離脱方式にのっとれ!!

ナコルルの場合、これといった必勝パターンは、実はない。しかし、アンヌムツベを自由に出せれば、中間間合いから斬って離れての攻撃法が使える。



◀アンヌムツベは、必ず小か中で。



◀技を出し終えたら、相手の反撃の前に……。



◀すばやく後方へバックダッシュするべし!!

VS.2P戦 応用テクニック

ダッシュ→アンヌムツベ

走り込むと見せかけ、すばやく技に移れ!!

応用のなかで、いちばんやりやすいテクニック。成功させるポイントは、ダッシュを短くすることと、アンヌムツベへスムーズにつなぐことだ。



◀ダッシュしすぎに気を付けよう。



◀このあたりで止まり、即座に……。



▲アンヌムツベのコマンドを入力する。ダッシュ終了と同時に入れるとよい。



▲大だと威力が大きいが、ガードされると怖いので、小か中でいくのが無難。

しゃがみ大蹴り→中アムベヤトロ

相手を転ばせ、起き上がりを遠くから攻撃!!

しゃがみ大蹴りはわりと当たるので、あとはアムベヤトロのタイミングを合わせよう。



◀当たれば、相手を確実に転ばせられるのが利点。



◀相手が完全に起き上がる前に、ママハハを差し向けるのだ。

ヤトロポック→組み技(地天三連脚)

ナコルルならではの、特殊な攻撃方法だ

ママハハ投げ、ヤトロポック投げといわれるのがこれ。対人では、この技は使える。



◀ヤトロポックは、ガードされることが前提のうえで出す。



◀着地後、ガードしている相手へ近寄って組み技に持ち込む。

VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

覇王丸と十兵衛はアンヌムツベを阻止できる飛び道具を持ち同キャラはこちらと同じ戦法でくるので、いずれも戦いにくい相手。以下の攻略法で対処せよ。

VS. 覇王丸



◀この位置でガードし、攻撃するのだ。



◀間近なら、旋風裂斬も抜けられる。

VS. ナコルル



▲遠くからママハハを出してきたところへ、アンヌムツベで迎撃するのだ！

VS. 柳生十兵衛



▲基本は、ママハハでケズリ攻撃。水月刀は出始めがアンヌムツベで斬れる。ほかの必殺技もアンヌムツベでOKだ。



一輪の　花を求める剣士ひとり

右京といえばつばめ返し。つばめ返し抜きの右京など考えられないほど、大切な技だ。したがって、対CPU戦でも対2P戦でも、最終的にはつばめ返しを狙う、という戦い方になる。右京は対空技も充実しており、ふだんは守りを固めつつ戦い、好機と見るや、つばめ返しで果敢に攻め込む、といった攻防の切り替えを的確に行ってこそ強さを発揮する、テクニカル・キャラクターなのだ。

武勇伝控え

出生の秘密

落ち武者の末裔として、近江にある小さな村に生をうけた。幼いころからあまり体の強いほうではなかったが、何とかそれを克服したかに見えたとき肺病を患い、余命いくばくもない身であると知らされる。

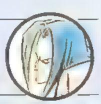
修行時代

母の遺言に従い、右京は剣に勉学に励んだ。やがて居合い斬りの達人といわれるまでになり、彼の周りには教えを請う人々が集まり始めた。だが、肺病に蝕まれていた右京は常に孤独感にさいなまれていた。

人間関係

右京は病弱な母を早くに亡くしている。また、病ゆえの優男風の容貌に娘たちが集まってはくるものの、それは彼の孤独感を増すだけであった。そんな彼だが、小田桐圭にのみは一途な想いをいだいている。

橘　右京 スペシャルデータ



問1 ▶ [illegible]

「母の遺言は、私に立派な侍になれとの事。だから、神夢想一刀流にて剣術を極めんと…」

問2 ▶ [illegible]

「究極の花が……魔界の入り口にあると聞いたものだから……」

問3 ▶ [illegible]

「……怖い」

問4 ▶ [illegible]

「脇で見ている……。ほら、そこに……」

問5 ▶ [illegible]

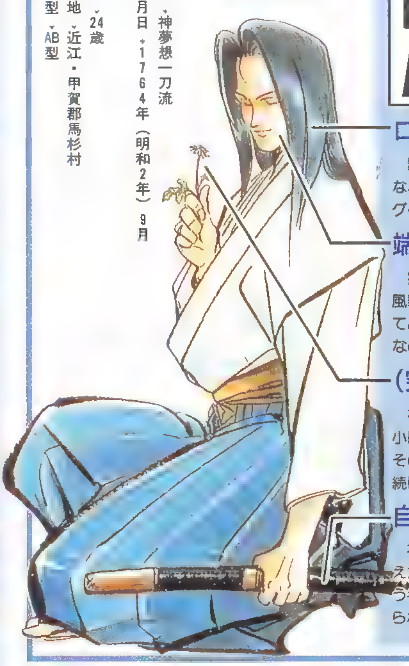
「同じお方だ」

橘　右京　基本データ

- 流派 ▶ 神夢想一刀流
- 生年月日 ▶ 1764年（明和2年）9月20日
- 年齢 ▶ 24歳
- 出生地 ▶ 近江・甲賀郡馬杉村
- 血ノ型 ▶ AB型

…5尺8寸（身長175cm）

…11貫目（体重41.25kg）



ロングヘアー

覇王丸のボサボサ髪とは対照的な、流れるようなサラサラのロングヘアーだ。

端正な顔立ち

病ゆえの、肉の落ちたクールな風貌。グルーピーの女性たちにしてみれば、これがたまらない魅力なのだ。

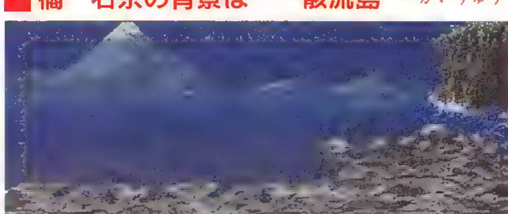
（究極の？）花

右京の旅の目的は、憧れの人、小田桐圭に究極の花を捧げること。そのために、彼は今日も人を斬り続けるのであった。

自作・無銘

右京自身が鍛えた刀。「自分で鍛えたものに名前はいらない」という考えから、この刀には銘はつけられていない。

橘　右京の背景は……骸流島——がいりゅうじま——



◀覇王丸と同じ背景ながら、陰々鬱々とした月に照らされた骸流島。そこが、妙に右京らしいぞ。

橘右京の通常技

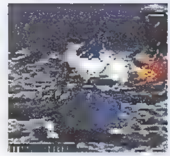
武器を持っているときの間合いが広く、威力も抜群な右京。

ごく普通の2段払い打ちなどの技も強力だ。そのうえ、たとえ武器を失っても、リーチは短くなるものの手刀や裏拳は相変わらず強力な技だ。

また、脛払いや夢想踏跋、滑り寄りなど、足元を攻撃する技が充実している。とはいえ、跳ばれても対空技として烏落としや空脚打などがそろっていて心配することはない。

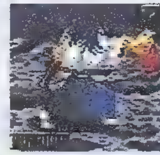
ただ、対空として有効な空脚打の小は、武器をなくすと対空ではなくなるので注意が必要だ。

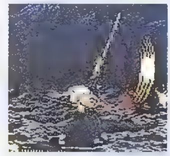
		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	柄尻打ち	柄尻突き	手刀	手刀
	A	水平抜き	水平斬り	手刀	手刀
	L(R)-A(X)	2段払い打ち	2段払い打ち	裏拳	裏拳
	Y	にじり寄り	にじり寄り	にじり寄り	にじり寄り
	B	滑り寄り	滑り寄り	滑り寄り	滑り寄り
	L(R)-B(Y)	滑り込み	滑り込み	滑り込み	滑り込み
しゃがみ攻撃	X	脛払い	脛払い	しゃがみ手刀	しゃがみ手刀
	A	烏落とし	脛払い	しゃがみ手刀	しゃがみ手刀
	L(R)-A(X)	夢想三連	夢想踏跋	しゃがみ裏拳	しゃがみ裏拳
	Y	脚打	脚打	脚打	膝打
	B	空脚打	空脚打	空脚打	空脚打
	L(R)-B(Y)	空脚打	空脚打	空脚打	空脚打
垂直ジャンプ攻撃	X	水平抜き	水平抜き	跳び手刀	跳び手刀
	A	斜め斬り	水平抜き	跳び手刀	跳び手刀
	L(R)-A(X)	斜め斬り	水平抜き2連	跳び裏拳	跳び裏拳
	Y	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
	B	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
	L(R)-B(Y)	跳び蹴り2段	跳び蹴り2段	跳び蹴り2段	跳び蹴り2段
斜めジャンプ攻撃	X	水平抜き	水平抜き	跳び手刀	跳び手刀
	A	斜め斬り	水平抜き	跳び手刀	跳び手刀
	L(R)-A(X)	斜め斬り	斜め斬り(水平抜き2連)	跳び裏拳	跳び裏拳
	Y	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
	B	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
	L(R)-B(Y)	跳び蹴り2段	跳び蹴り2段	跳び蹴り2段	跳び蹴り2段



手刀
◀武器をなくしたら、これを基本に戦い抜くしかない。

裏拳
▶そこそこの威力があるので、手刀におりまぜて使えばベスト。

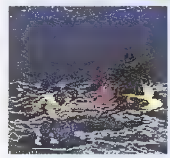




2段払い打ち
◀リーチが長いので、間合いを見計らって使っていこう。

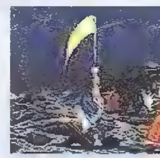
滑り寄り
▶間合いが合えば、ほとんどの相手の技を封じられる便利な技。

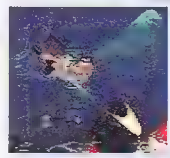




脛払い
◀右京の基本技。最も使うことになる技のひとつだろう。

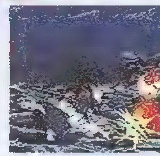
烏落とし
▶間合いが開いたときは、これを出すことで牽制になる。

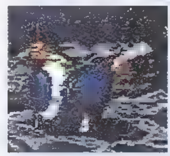




斜め斬り
◀攻撃範囲がやや下向きなので、空中戦で使うのに適している。

夢想踏跋
▶一気に間合いをつめて跳びかかる、効果の高い技だ。





空脚打
◀対空技としては強力無比。いつでも出せるようにしておこう。



橘 右京 TACHIBANA UKYO

必殺技・組み技実戦活用法

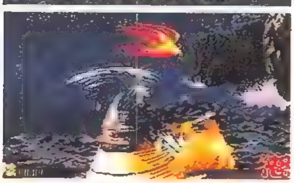
右京は必殺技も組み技も使う機会の多いキャラだ。威力も大きなものばかりなので、通常技と絡めて積極的に狙うと効果的だ。

必殺技

右京にとって、必殺技は大切だ。とくにつばめ返しは、右京の強さを支えている技。確実に出せるように、練習を積もう。ささめゆきはケズリに重宝する。

秘剣　つばめ返し
ひけん　つばめがえし

ジャンプ中、↙↓↘→＋斬る



▲リーチ、攻撃力共に申し分ないが、着地後にスキができるのが唯一の欠点。

秘剣　ささめゆき
ひけん　ささめゆき

↓↙←＋斬る

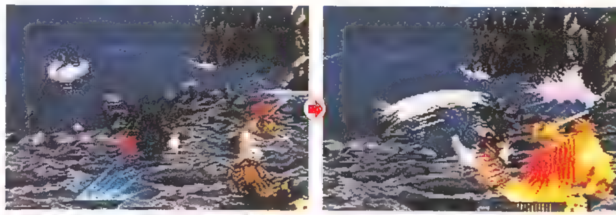


▲大で出すと相手を転ばせることができ、技の戻りも早いのでオススメだ。



「秘剣　つばめ返し」活用テクニック

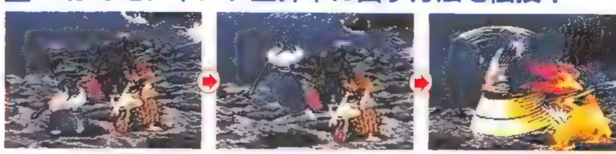
飛び道具を見切ってジャンプし、つばめで斬る！



▲中間間合いで、十兵衛の水月刀を見切ってジャンプ。空中にいる間にコマンドを入れる。

▲つばめ返しの間合いに入ったら、ボタンを押して斬る。つばめ返しの最もポピュラーな使い方だ。

つばめをジャンプ上昇中に出す方法を伝授！



▲コマンドを地上で入れるのがポイント。十字キーを右に入れたら……。

▲ジャンプ！　できればバックジャンプが望ましい。でも難しいぞ。

▲足が地上を離れたらすぐ斬るボタンを押すと、上昇中につばめが出る。

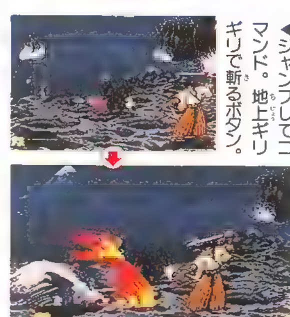
つばめをバックダッシュ中に出してみよう！



▲コマンドを地上で入れて、すぐにバックダッシュだ。

▲体が宙に浮いているときに、斬るボタンを押せば出る。右京の究極奥義だ。

つばめ返しを飛び道具代わりに使おう！

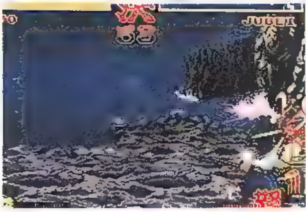


▲ジャンプしてコマンド。地上ギリギリで斬るボタン。

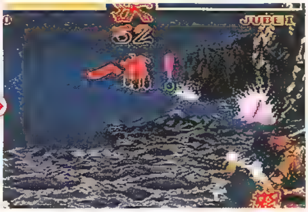
▲するとつばめ弾が地を這うように飛んでいく。飛び道具として使おう。

「秘剣　ささめゆき」活用テクニック

相手を端に追い込んだらケズリのチャンスだ！

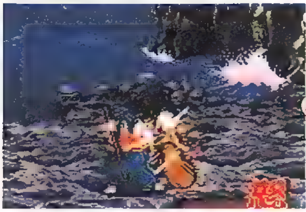


▲相手が転んだら、ダッシュで押して端に追い込もう。起き上がりにささめゆきを重ねてケズるのだ。



▲相手の体力が少ないときに使えば、もう勝ったも同然。ケズり殺して勝利することもできる。

気絶したら安心してささめゆきを使えるぞ！

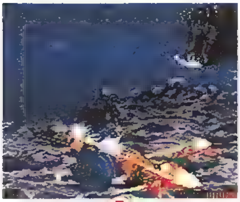


▲相手が気絶したら近寄ってささめゆき。この場合は、当たっても相手が倒れない、中のささめゆきがよい。



▲連続で技が当たるので、かなりのダメージが期待できる。とどめの一撃に使ってみよう。

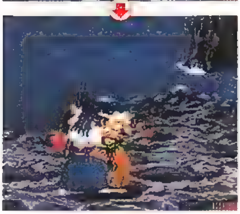
スカして投げを狙え！



▲起き上がりに、早めに大のささめゆきを重ねる。

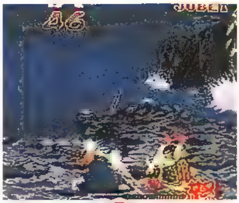


▲ささめゆきはフェイント。当てないことが重要。

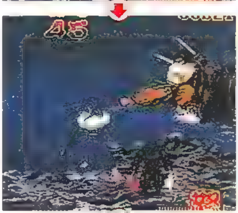


▲相手が防御中のところを投げてしまおう。

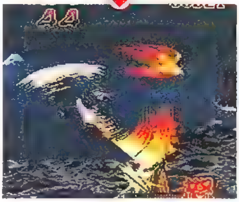
ガードさせ反撃を誘う！



▲まずは、大のささめゆきの剣先を防御させる。



▲飛び込んできたら、自分もバックジャンプ。



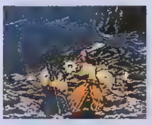
▲つばめ返しやジャンプ大斬りなどで撃退できる。

組み技

中斬りでの組み技、砕震牙が使いやすい。チャンスがきたら、パッと反射的に使えるように練習しよう。

	武器あり	武器なし
A	砕震牙	つかみ投げ
B	転倒地獄行	つかみ投げ
L(R)+A(X)	空投落天斬	つかみ投げ
L(R)+B(Y)	転倒地獄行	つかみ投げ

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。

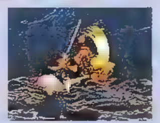


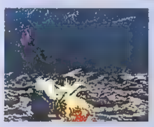
⇦砕震牙

◀相手の胸ぐらをつかまえ、拳で張り倒す技だ。

⇨空投落天斬

▶相手を宙に放り投げ、斬り捨てる。見た目のよい技。



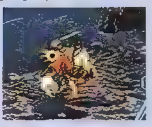


⇦転倒地獄行

◀一度相手を転ばせ、倒れたところに剣を突き立てる！

⇨つかみ投げ

▶刀がなくなったら、常にこの技を使おう。



組み技活用テクニック

ジャンプで飛び込み、投げにつなげ！

実戦ではジャンプ攻撃から投げにつなぐと効果的だ。

砕震牙の場合



▲ジャンプ小蹴りを防御させた後、投げ。

VS.CPU戦

橘 右京 TACHIBANA UKYO



人の恋路を邪魔する奴は、つばめに斬られて死んじまえ！

右京使いをめざすなら、まず秘剣つばめ返しをマスターしよう！確実に出せるようになれば、対CPU戦も楽に戦えるようになる。地上でコマンドを入れ、ジャンプ+ボタンという奥義もある。つばめを極めて、並み居る剣豪を一閃の下に斬り伏せるのだ！



▲右京を語るなら、つばめ返し抜きでは語れない。

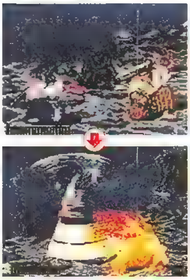
技の極意

右京の必殺技は2つしかないが、それぞれに強力で使える。通常技はやや使いこなしが難しいが、うまく組み合わせて戦おう。

●必殺技
秘剣 つばめ返し

ジャンプ中↙↓↘→+斬る

つばめ返しは、何と地上でコマンドを入れて、ジャンプやバックダッシュをしてから斬りボタンを押しても出るぞ。



▲地上でコマンドを入れる。右までしっかり入れよう。

▲ジャンプして、斬る！ 相手はしゃがみガードでは防げない。

●必殺技
秘剣 ささめゆき

↙↓↘→+斬る

相手を端に追い込んでから使うと、体力をケズることができて便利。相手の残り体力が少ないときに使うと有効だ。



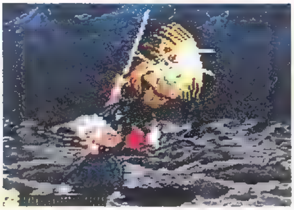
▲つばめなどで相手を落として……。

▲ダッシュして端に押していこう。

▲起き上がりにささめゆきで攻撃！

●通常技
立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)



▲対空に強力。しゃがみ大蹴りでもよいが、ダメージはこちらのほうが大きい。

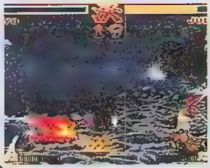
●通常技
しゃがみ小斬り

↓+X



▲リーチがあり、技の前後のスキも小さいので、接近戦で積極的に使おう。

技の極意
何とつばめが飛び道具に!?



▲ジャンプして、地上近くでつばめ！

連係・連続技の真髄

右京の連続技を決めるには、間合いと技を当てる高さが重要になってくる。かなりテクニカルなので、練習を積もう。

ジャンプ大斬り→遠距離しゃがみ大斬り

威力絶大の攻撃で相手を葬り去るべし！

実戦では、相手の飛び道具のスキに使うと効果的。飛び込むときの間合いは広めにとろう。右京の連続技で最も使う機会の多い技だ。



◀このくらいの間合いからジャンプ！



◀低い位置で当てるよう、心掛けること。

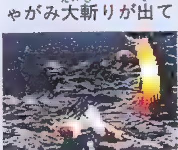


◀ボタンは、連打したほうが決まりやすい。

技の真髄

飛び込むときの間合いには十分注意すべし！

近いと、2発めで近距離のしゃがみ大斬りが出てしまう。



◀出るまでが遅いのが致命的だ。使えない……。

ジャンプ小蹴り→つばめ返し

決まると爽快！　見た目も派手でカッコいいぞ！

つばめは地上でコマンドを入れてから出すこと。攻撃力はやや小さいが、決まったときの見栄えがいい。ＣＰＵはよくくらってくれるぞ。



◀ジャンプ中に、十字キーは左下に入れておいたほうがよい。



◀左下から右上まで、十字キーをぐるっと半回転させ……。

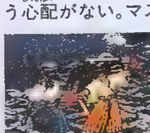


◀ジャンプしてすばやく斬るボタンを押して、つばめ返しだ！

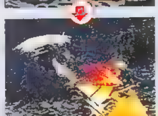
技の真髄

つばめをバックジャンプから出せれば完璧！

後ろに逃げながら攻撃できるので、防御されても反撃をくらう心配がない。マスターしよう。



◀地上でつばめのコマンドを入れておいて……。

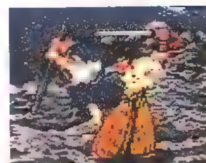


◀左上にジャンプして、ボタンを押そう。少し難しいぞ。

ジャンプ大蹴り→立ち大斬り

間合いとタイミング重視の連続技だ！

ジャンプ大蹴りを当てる位置がシビアで、実戦向きでないが、試してみる価値はある。



◀ジャンプ大蹴りを引きつけて当ててから……。



◀立ち大斬り。タイミングが良くないと、決まらない。

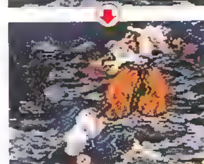
しゃがみ小蹴り→立ち大蹴り

起き上がりに使うちょっと渋めの連係攻撃！

十字キーの操作がやや難しい。対ＣＰＵ戦よりも、対戦で使うタイプの技だ。



◀相手の起き上がりに連打で重ねておく。



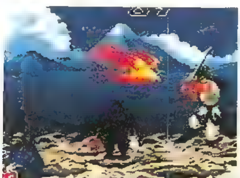
◀当たったら、すばやくスライディングで転ばそう。

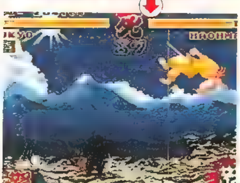
対 覇王丸



旋風裂斬を撃ったときが覇王丸の最期だ！

序盤は離れてつばめ返しを出すと、ジャンプしてきて勝手にくらってくれる。旋風裂斬を出しはじめたら、飛び込んでつばめ返しで斬ってやろう。


◀間合いが広いときは、大で出そう。


◀まるで自らくらいにきているみたいだ。


▲しゃがみ小斬りを出すと、覇王丸の旋風裂斬を誘えることが多い。


▲つばめ返し、またはジャンプ大斬りからの連続技を狙おう。

対 ナコルル



防御を固めて、アンヌムツベを待つべし！

アンヌムツベをガードして、立ち大斬りを入れるパターンがいちばん無難だ。鷹につかまったらつばめ返しで斬りにいこう。近寄らせると投げが怖いぞ。


◀アンヌムツベは、立ち防御でも大丈夫。

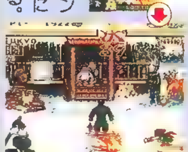

◀立ち大斬りは2段攻撃になっている。

剣術覚え書き

つばめ弾をアンヌムツベに当ててみよう！

ジャンプして、地上ギリギリでつばめ返しを出すと、アンヌを誘える。


▶空中でコマンド、着地寸前にボタンで出せる。

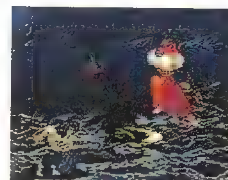

◀すると、アンヌを出して、くらってくれるぞ。

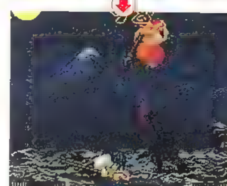
対 橘右京



この世に右京はただ一人！絶対に負けられぬ一戦だ

しゃがみ小斬りを中間間合いで出すと、右京はよく飛んでくる。すばやく立ち大斬りで落とそう。ダッシュからのつばめ返しと投げには十分注意すること。


◀しゃがみ小斬りでジャンプを誘い……。


◀飛んだのを確認したら、すぐに大斬り。


◀引きつける必要はない。早めに出そう。

剣術覚え書き

ささめゆきを防御して連続技を狙え！

ガードしたら、すぐにジャンプ大斬りで飛び込み連続技だ！


◀大チャンス到来。確実に決めろ！

対 柳生十兵衛



柳生恐るべし！ 秘剣ささめゆきで勝負だ！

まともに戦うと結構強い。つばめなどで落としたら、ダッシュで画面端まで押していき、起き上がりを大のささめゆきで攻撃する方法が有効だ。



◀空中戦はつばめ返しで制すべし。



◀着地したらダッシュで端まで動かすー



◀後はささめゆきを出し続ければよい。

剣術覚え書き

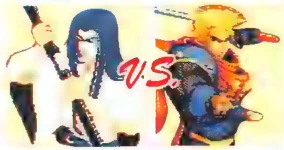
八相発破、敗れたり！防御して反撃だ！

防御してからジャンプ。連続技かつばめ返しを狙え。



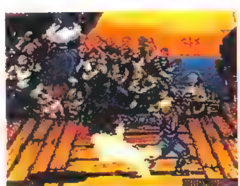
◀八相発破は効かぬ！ 愚かなり十兵衛！

対 ガルフォード



つばめ返しの練習台にぴったりの相手だ！

忍犬攻撃やプラズマブレードのスキに飛び込んでつばめで斬り、起き上がりに再び垂直ジャンプつばめを重ねると、面白いほどよく決まる。



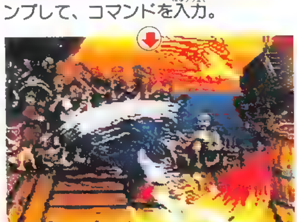
◀パピーを楽々かわして、つばめ。



◀つばめが決まったら、歩いて近寄ろう。



▲相手が起き上がる直前に、垂直ジャンプして、コマンドを入力。



▲起き上がった直後のガルフォードに、つばめ返しが襲いかかる！

対 千両狂死郎



歌舞伎役者、恐るるに足らず！ つばめの餌食だ！

狂死郎もガルフォードと同じく、転ばせて起き上がりに垂直つばめ返しを出すだけ。このパターンはほとんどのキャラに有効なので、ぜひマスターしよう。



◀まずはジャンプしてつばめ返し。



◀距離が開いたらダッシュで近寄ろう。



▲起き上がりに垂直ジャンプ。上昇中にコマンドを入れ……。



▲下降中にボタンを押す。後はこのパターンの繰り返しのみで楽勝。

対 王虎



立ち大斬りには要注意！慎重に戦おう

しゃがみ小斬りで飛ばせて、立ち大斬りで撃墜するべし。王虎の立ち大斬りはくれぐれも注意しよう。ガードさえできれば、その後つばめ返しが入るぞ。



◀しゃがみ小斬りでジャンプを誘う。



◀立ち大斬りは刃の先を当てる感じで。

剣術覚え書き

爆転法はガードして、剣を取りに来たら攻撃！

爆転法の後、剣を取りに走ってきたところを狙って、立ち大斬りだ！



▶爆転法は、とりあえず防御したほうが安全だ。



◀立ち大斬りがざくっ、ざくっと入る。

対 シャルロット

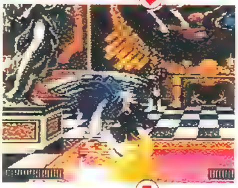


つばめとスライディングで動きを封じよう！

序盤は歩いてきたら投げで体力を減らす。剣を突きはじめたら、垂直ジャンプつばめで近寄らせるな。転んだら、起き上がりに立ち大蹴りを重ねよう。



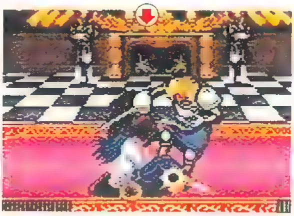
◀遠くでスプラッシュを出したら……。



◀つばめ返し。手堅くいくなら防御だ。



▲転んだら近づこう。シャルロットが完全に起き上がってから……。



▲立ち大蹴りのスライディングで転ばせる。ボタンのタイミングは遅めに。

対 タムタム



つばめでも連続技でも、好きな攻撃で勝てる！

起き上がりを垂直ジャンプつばめで攻めるだけで勝てる相手。物足りなければ、骸骨を投げたときに飛び込んで、連続技の練習をしてみよう。



◀骸骨はしゃがみ小斬りで誘えるぞ。



◀ジャンプ大斬りからの連続技を狙おう。



◀つばめ返しより体力を奪えるのが魅力。

剣術覚え書き

パグナ・パグナの意外な返し方を伝授しよう

つばめ返しが無理なときは、しゃがみ小斬りで返せるのだ。



◀近距離でパグナ・パグナを出されたときに有効。

対 アースクェイク



近寄らせることなく勝つのが理想だ！

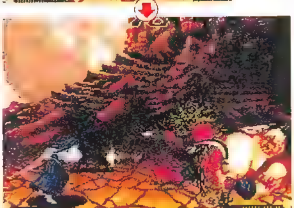
遠い間合いから、垂直ジャンプつばめを出しているだけで勝てる。だが、これでは時間がかかるので、起き上がりをささめゆきか、つばめで攻めてもよい。



◀刀の部分は当てずに出すと……。



◀つばめ弾をくらってくれるのだ。



▲倒れている間に、ダッシュで近づいて画面端に追い込もう。



▲起き上がりをささめゆきで攻める。垂直ジャンプつばめでも可。

対 不知火幻庵



攻められると厄介。つばめで完勝をめざせ！

つばめ返し中心で戦う方法が、最も安全だ。起き上がりに垂直ジャンプつばめを完全に重ねておけば、幻庵のすべての攻撃を封じることができる。



◀空中戦の王者、つばめ返し！



◀起き上がる前にダッシュで近づき……。



◀垂直ジャンプつばめ。右京至福の一時。

剣術覚え書き

肉転突きなど怖くない！つばめ返しの力を見よ！

起き上がりに肉転突きを出されても、つばめ返しなら勝てる。



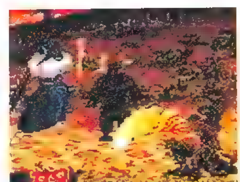
◀哀れ幻庵、つばめの前に、はかなくも散る。

対 服部半蔵



やはり最後に頼れるのは、つばめ返しだ！

爆炎龍を飛び越して、つばめ返しで斬る。確実に勝つならこのパターンだ。後は垂直ジャンプつばめの連続で勝てる。余裕があれば連続技を狙おう。



◀見てから飛び込んでも、十分間に合う。



◀つばめ返し炸裂！もう定番の戦法だ。

剣術覚え書き

うつせみは防御さえすればこっちのもの！

うつせみはガード後、防御が解けたらすぐにジャンプし、つばめ返しを決めろ。



▶防御したら、跳ね返る半蔵をジャンプで追う。



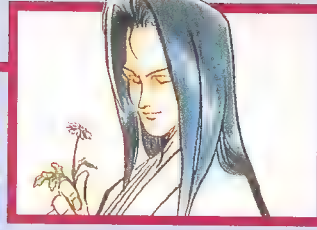
◀半蔵が着地するまでに、つばめが入るぞ！

VS.2P戦

橘　右京

戦術マニュアル

TACHIBANA UKYO





▲防御されると、確実に反撃を受ける。

■つばめ返しだけに頼っていては勝てない！

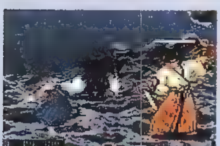
しゃがみ小斬りなど、攻撃力が低い技をメインに使う右京にとって、攻撃力の高いつばめ返しは対戦でも大切な技だ。しかし、防御されたら一巻の終わり。そこで、ダッシュから使ったり、相手の起き上がりに重ねるなどの、工夫が必要。立ち大蹴りのスライディングなどを駆使して相手を転ばせ、そこからつばめ返しを交ぜて攻め込む。これが右京の対戦スタイルだ。

VS.2P戦 基本テクニック

●必殺技
秘剣　つばめ返し

ジャンプ中に←↙↓↘→+斬る

対戦ではダッシュやバックダッシュからつばめを出して、敵に防御させるスキを与えず攻撃すると有効だ。



◀ダッシュで近寄る。コマンドを地上で入れたら…。



◀ジャンプ上昇中にボタンを押して、つばめ返しだ！



◀コマンドを入れてから、すばやくバックダッシュ。



◀体が宙に浮いている間にボタンを押せば出るぞ！

●通常技
立ち大蹴り

L(R)+B(Y)

相手の技の出始めを狙って、中間間合いから出すと有効。でも、防御されると大斬りなどで反撃をくらってしまう。



◀敵が技を出してくるなと思ったら……。



◀カウンターで転ばせる。読みが必要だ。



◀近距離では、立ち中蹴りが効果的。

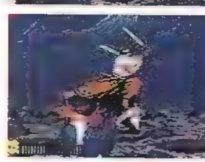
初心者でも勝てる㊙戦術

素人だとなかなか勝てない右京ではあるが……

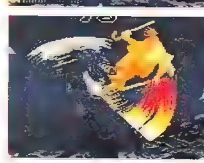
シャルロットのように、楽に勝てるパターンがない右京。それだけに、防御を固めることが必要だ。まずは、相手の飛び込みの返し方をマスターしよう。



◀立ち大斬りは早めに出せば強力な対空兵器になる。



◀しゃがみ大蹴り。最も信頼できるが、攻撃力がやや低い。



◀つばめ返しも当然、頼れる対空技になる。



◀意外に強いジャンプ大斬り。つばめより使える。

VS.2P戦 応用テクニック

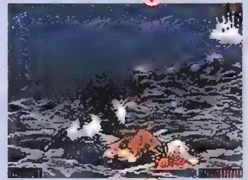
しゃがみ小蹴り→つばめ返し

敵の起き上がりに攻めるパターンその1

つばめは地上でコマンドを入れてから、ジャンプして出そう。バックジャンプから出せば、ガードされても反撃を受けないので練習するべし。



▲まずは立ち大蹴りなどで転ばせる。



▲近寄ってしゃがみ小蹴りを連打。



▲起き上がりに相手がしゃがみガードをしたら、すかさずコマンド入力。

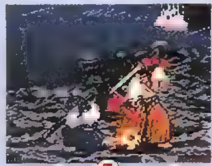


▲つばめ返しはしゃがみガードできない、という特徴を生かした戦法だ。

しゃがみ小蹴り→立ち大蹴り

敵の起き上がりに攻めるパターンその2

敵がつばめ返しを警戒して立ち防御するなら、裏をかいて、立ち大蹴りで転ばそう。



▲起き上がりに相手が立ちガード。この場合は……。

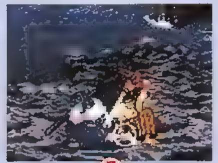


▲すかさず立ち大蹴りのスライディングで転ばせよう。

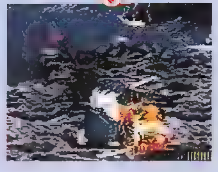
しゃがみ小蹴り→投げ

敵の起き上がりに攻めるパターンその3

ガードの上手な相手には、しゃがみ小蹴りを防御させた後、投げてしまおう。



▲すべてはこのしゃがみ小蹴りから始まる。ガードさせて…。

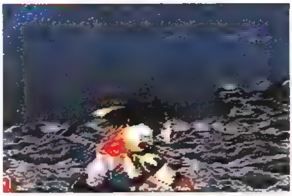


▲投げをお見舞いしよう。転ばせたら右京のペースなのだ。

VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

右京の主な戦い方は、防御を固めつつ戦い、転ばせたら起き上がりを一気に攻め込むというものだ。守りから攻めに転ずるタイミングを見極めよう。

VS. 覇王丸



▲いちばん怖い覇王丸の立ち大斬りには、しゃがみ小斬りが有効。バクチだが、立ち大蹴りでも返せる。転ばせたら応用テクニックの出番だ。

VS. 王虎



▲気功爆転法からの投げを狙ってくる王虎は、バックジャンプ大斬りで対処。守りよりむしろ攻め込んだほうが有利な相手だ。でも立ち大斬りには注意。

VS. タムタム



▲間合いを離すとアハウ・ガブルが厄介なので、まずはジャンプ大斬りなどで懐に飛び込もう。その後はつばめやスライディングで勝負。

柳生十兵衛
YAGYU JUBEI



二刀を繰り出す 柳生新陰流・改の使い手

「柳生は剣のみにあらず」「攻撃は最大の防御なり」この2つの言葉を覚えておいてほしい。十兵衛は蹴り技が強く、典型的な攻めキャラなのだ。地上での有効な対空技がないため、必然的に相手の先手をとって攻めなければならない。そのとき役立つのが、ジャンプ中蹴りやジャンプ大斬り。斬りと蹴りとをバランス良く使えば、相手を防戦一方に追い込める。攻めて攻めて攻め倒すべし！

武勇伝控え

出生の秘密

土佐のしがない武士の子として生まれるが、柳生宗矩に剣の資質を見いだされ、養子となった。今や、その剣は宗矩を上回るといわれ、18歳にして幕府に認められ、公儀隠密となった。

修行時代

柳生の名を受けてから、それに恥じないよう血のにじむような鍛練に励む。その苛烈さは、宗矩との練習中に左目を傷つけられて失ったことからもわかる。普段は、土佐の竹林で一人修行に励んでいる。

人間関係

実の家族は、豊臣の残党により散りぢりとなっている。以前、覇王丸とは剣を交えたことがあり、そのときに世の剣豪たちの話を聞いた。それが、やがて己の腕を試すための旅に出るきっかけとなったのだ。

柳生十兵衛 スペシャルデータ



問1▶剣の道をどう考えている？

「柳生新陰流・改を究めることにある」

問2▶この戦いに参加した理由は？

「わが柳生新陰流・改の力を、世に知らしめるためじゃ」

問3▶なぜ隻眼なのか？

「わしが10歳の頃、剣術の修行中に、義父によって傷つけられたからじゃ」

問4▶柳生新陰流と改の違いは？

「わしは自分の剣技を高めるため、柳生家の昔の文献を調べた。そしてその中に『新陰流において混戦時には二刀流で戦った』とあるのを見つけ、これぞわしが求める剣技と思い、取り入れることにしたのじゃ。これが『柳生新陰流・改』じゃ」

柳生十兵衛 基本データ



6尺1寸（身長183cm）
19貫目（体重71.3kg）

大和守・虎鉄、助広
柳生新陰流を究めるため、あえて十兵衛は2本の刀を使う。その構えは、まさに攻防一体というにふさわしい、恐ろしいものだ。

眼帯
幼い頃、稽古の最中に義父宗矩によって左目を傷つけられてしまった。そのときの傷跡を隠すためにつけている、十兵衛のトレードマーク。

籠手
腕を守るための武具。古くは、騎馬戦のために、片手にだけつけていた。徒歩戦などのため、両手につけるようになった。

袴
右京とならんで、最も武士らしい装束に身をつつんでいる十兵衛。武士は、やはり袴である。

- ●流派→柳生新陰流・改
- ●生年月日→1749年（寛延2年）3月6日
- ●年齢→39歳
- ●出生地→日本・土佐
- ●血ノ型→O型

柳生十兵衛の背景は……土佐 ―とさ―



◀公儀の仕事がないとき、十兵衛はこの竹林の中の庵に戻り、日々これ修行に励んでいるのだ。

柳生十兵衛の通常技

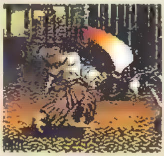
二刀を使う特殊な攻撃が特徴で、柳生新陰斬などではリーチの異なる2本の刀を繰り出し相手を翻弄する。また、突き系の技は間合いが長く、とくに下段突きと跳躍突き、そして跳躍双月斬が便利。また、競合い突きなどは、間合いに入り込まれても攻撃が可能。リーチの長さゆえのデメリットは感じない。蹴りも威力抜群で、下段蹴りは敵の斬り攻撃を止められる。

また、回し蹴りは対空に、回転足払いは転ばしに、そして前蹴りはめくりぎみに当てられるなど、蹴りの威力もすごい。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	柄頭突き	横斬り	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち
	A	競合い突き	上段突き	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち
	L(R)-A(X)	柳生新陰斬	柳生双月斬	骨法回転掌底打	骨法回転掌底打
	Y	下段蹴り	下段蹴り	下段蹴り	下段蹴り
	B	下段蹴り	下段蹴り	下段蹴り	下段蹴り
	L(R)-B(Y)	回し蹴り	回し蹴り	回し蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	X	すくい斬り	すくい斬り	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち
	A	下段突き	下段突き	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち
	L(R)-A(X)	下段双月斬	下段双月斬	骨法回転掌底打	骨法回転掌底打
	Y	踵蹴り	踵蹴り	踵蹴り	踵蹴り
	B	回転足払い	回転足払い	回転足払い	回転足払い
	L(R)-B(Y)	二段蹴り	二段蹴り	二段蹴り	二段蹴り
垂直ジャンプ攻撃	X	跳躍突き	跳躍突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き
	A	跳躍突き	跳躍突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き
	L(R)-A(X)	跳躍双月斬	跳躍双月斬	跳躍掌底打	跳躍掌底打
	Y	前蹴り	前蹴り	前蹴り	前蹴り
	B	前蹴り	前蹴り	前蹴り	前蹴り
	L(R)-B(Y)	跳躍回転蹴り	跳躍回転蹴り	跳躍回転蹴り	跳躍回転蹴り
斜めジャンプ攻撃	X	跳躍突き	跳躍突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き
	A	跳躍突き	跳躍突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き
	L(R)-A(X)	跳躍双月斬	跳躍双月斬	跳躍掌底打	跳躍掌底打
	Y	前蹴り	前蹴り	前蹴り	前蹴り
	B	前蹴り	前蹴り	前蹴り	前蹴り
	L(R)+B(Y)	跳躍回転蹴り	跳躍回転蹴り	跳躍回転蹴り	跳躍回転蹴り



競合い突き
◀2本の刀を交差させて、敵に突きつけるように迫る。



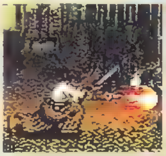
柳生新陰斬
▶飛び込んできた敵を、迎撃するのにも十分に使える。



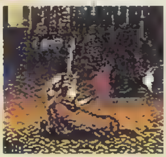
下段蹴り
◀立ったまま使う技だが、足元を攻撃できるのが便利だ。



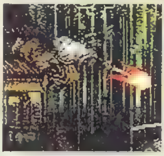
回し蹴り
▶対空にも使えるが、タイミングの取り方が少し難しい。



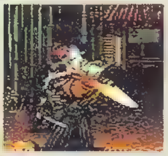
下段突き
◀リーチが長く、技の中でもそこそこに出が早いので使える。



回転足払い
▶接近戦では、相手を転ばせることもできるので重宝する。



跳躍突き
◀当たり判定が小さめで、対空にも飛び込みにも使いやすい。



跳躍双月斬
▶ジャンプ攻撃ならこちらのほうが強いが、当たり判定が大きめ。



前蹴り
◀空中戦では、めくりぎみに当てられるので重宝する技だ。



柳生十兵衛 YAGYU JUBEI

必殺技・組み技実戦活用法

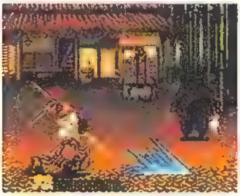
十兵衛は通常技と組み技メインで戦うキャラだ。そのため、必殺技の出番はそれほどない。しかし使い方次第では、かなりの威力を発揮するぞ。

必殺技

飛び道具の喝咄水月刀を使うことがいちばん多いだろう。ほかの必殺技は使いどころが難しいが、ポイントを押さえれば実戦でも十分役立つ技になる。

喝咄水月刀
かつとつすいげつとう

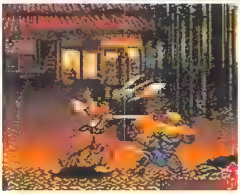
⬇⬊➡＋斬る



◀技の出が早いので、かなり使いやすい必殺技だ。

八相発破
はっそうはっぱ

斬るボタン連打



◀相手を端に追い込めば、ケズリ技として使える。

二ツ角羅刀
につかくらとう

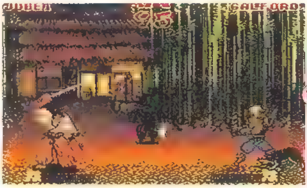
➡⬇⬊＋斬る



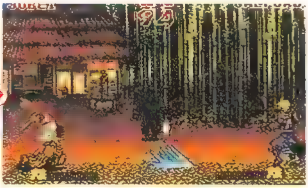
◀カウンターやケズリを狙って使おう。

「喝咄水月刀」活用テクニック

■間合いが離れたら、とりあえず出してみよう

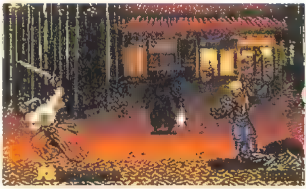


▲飛び込んで斬られる心配のない距離になったら、牽制のために出そう。



▲避けられても気にすることはない。ガンガン使ってかまわないぞ。

■中距離では、技の出の早さを生かして攻撃！



▲しゃがみ中斬りの間合いの外くらいで、敵が技を出すところを狙う。

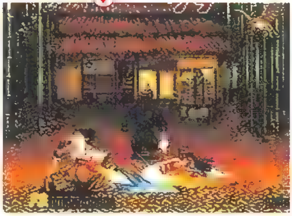


▲カンが当たれば、相手が技を出そうとしているところに水月刀がヒット。

■水月刀実戦活用法1 ナコルルの場合

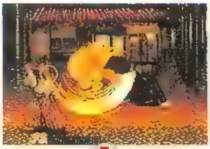


◀中距離のアンヌムツベを読み、水月刀を先に出す。

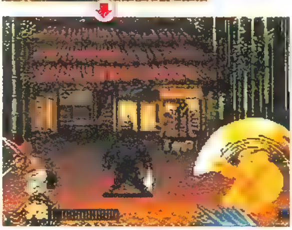


▲これでナコルルはうかつにアンヌムツベで攻められないのだ。

■水月刀実戦活用法2 不知火幻庵の場合



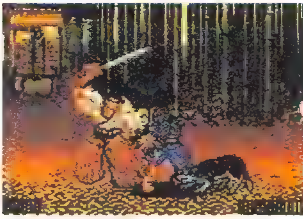
◀大の肉転突きを防御。画面から見えなくなったら…。



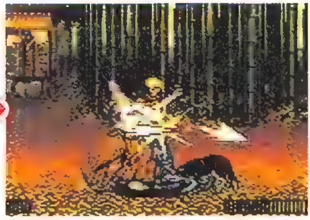
▲大の水月刀を出すと、着地しようとする幻庵にヒットさせることができる。

「八相発破」活用テクニック

■気絶時を狙って八相発破を使ってみよう



▲気絶したら近寄る。なるべく密着したほうが多く当てられるぞ。



▲ボタンを連打して、体力を奪いまくるのだ。止めの技に最適。

■端に追い込み、八相発破でケズりまくる！



▲相手が転んだら、画面端に追い込む。起き上がる前にボタンを連打。



▲こうなると、もう敵には防御以外に手がない。ガリガリケズって……。



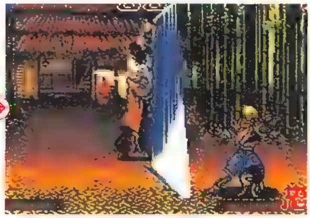
▲そのまま1本。敵の残り体力が少ないときに、とくに有効だ。

「二ツ角羅刀」活用テクニック

■敵のダッシュにカウンターでぶち当てろ！

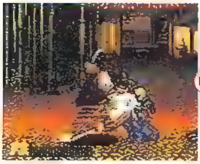


▲相手がダッシュ。すぐさま二ツ角羅刀で迎え撃て！

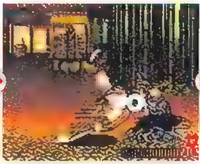


▲相手は、止まるのに失敗すると、もろにくらうことになる。

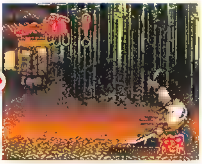
■しゃがみ防御の敵にはケズリ技として最適！



▲画面の端から遠ければ、大チャンス。起き上がりに二ツ角羅刀を重ねる。



▲相手がしゃがみ防御していれば、ケズりながら画面端まで押していく。



▲中斬り1発分ぐらいは楽にケズることができる、恐るべき技だ。

組み技

十兵衛はジャンプが速く鋭いので、ジャンプ攻撃からの投げを狙いやすい。2種類の投げはどちらも使えるぞ。

	武器あり	武器なし
A	背負い投げ	背負い投げ
B	風車投げ	風車投げ
L(R)+A(X)	背負い投げ	背負い投げ
L(R)+B(Y)	風車投げ	風車投げ

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦背負い投げ

◀通常は、この背負い投げで、十分用が足りるだろう。

風車投げ⇨

▶かなり遠くまで、相手を投げ飛ばすことができる。



組み技活用テクニック

使用目的に合わせて、投げを使い分けよう！

敵を画面端に追い込みたいときには、遠くまで敵を投げ飛ばせる風車投げを使おう。

背負い投げの場合



◀ジャンプ中蹴りからつなぐと有効。

風車投げの場合



◀投げの後は、ジャンプ攻撃だ。

VS.CPU戦

柳生十兵衛 YAGYU JUBEI



新陰流・改は剣のみにあらず！ 体術も駆使して戦え！

十兵衛は「攻撃は最大の防御なり」の言葉を地でいくキャラだ。飛び込み攻撃が有効で、ジャンプ中蹴りやジャンプ大斬りは空中戦で重宝する。蹴り、斬り共に使える技が多いので、それらをバランスよく組み合わせ、敵に反撃のスキを与えずに攻め勝つんだ。



▲体術も十兵衛はお手のもの。ジャンプ中蹴りの威力を見よ！

技の極意

下に挙げたもの以外にも、立ち、しゃがみの中斬り、立ち小・中蹴りも使える。十兵衛は通常技メインで戦うことになるだろう。

●通常技 ジャンプ大斬り

斜めジャンプ+L(R)を押しながらA(X)

十兵衛のジャンプ大斬りのリーチはかなり長い。飛び込むときは遠い間合いからジャンプして攻撃しよう。

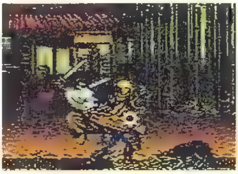


◀与えるダメージの量は半端じゃないぞ。

●通常技 ジャンプ中蹴り

斜めジャンプ＋B(Y)

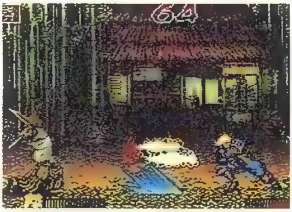
中、近距離で飛び込むときは、ジャンプ中蹴りがよい。判定が大きく、ジャンプ大斬りと共に使えばいっそう効果的。



◀接近したら主にこの技を使っていこう。

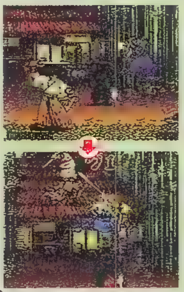
●必殺技 喝咄水月刀

↓↘→＋斬る



▲中、遠距離で使うと効果的。ただし、相手の飛び道具は消せないので注意。

技の極意 敵の飛び込みはジャンプ攻撃で撃墜しよう！



◀敵がジャンプしてきたら、すかさず自分もバックジャンプ！

◀ジャンプ大斬りで落とす。慣れれば強力な対空技だ。



◀中距離からの飛び込みは、ジャンプ中蹴りで返したほうがいい。

◀ジャンプ大斬りより安全性が高い。どちらを選ぶ？

●通常技 しゃがみ中蹴り

しゃがんでB(Y)



▲相手を転ばせられるのが特徴。ジャンプ中蹴りなどからつなごう。

連係・連続技の真髄

十兵衛の連係・連続技はどれも使える。出し方も比較的簡単なので、練習を積んでいつでも出せるようにしておこう。

ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り

手軽で強力。積極的に狙っていこう！

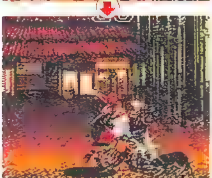
完全な連続技なので、きちんと出せば相手は反撃できない。ボタンを連打すると、必殺技の八相発破が出てしまうので、注意しよう。



◀これくらい広い間合いから飛び込むのがベストだ。



◀ジャンプの落ちぎわにタイミングよく、ボタンを押そう。



◀なるべく低い打点でジャンプ大斬りを当てよう。



◀着地したら、しゃがみ中斬りにつなげる。連打はダメ。



◀決まれば、威力もかなりのもの。ぜひマスターしたい。

ジャンプ大斬り→垂直ジャンプ大斬り

気絶も狙える強力無比の連続技だ！

ジャンプ大斬りを当てた後、相手の反撃を垂直ジャンプでかわし、再び大斬りを当てる連係技だ。気絶する確率が高いぞ。対CPU戦にとくに有効。



◀まずは斜めジャンプで飛び込む。やはり間合いは広めだ。



◀命中したら、すぐ十字キーを上に入れて垂直ジャンプしよう。



◀くらっている間に上昇すれば、反撃を受ける危険が少ない。



◀決まって気絶したら、もう勝ったも同然。恐るべき連係技だ。

技の真髄

垂直ジャンプ大斬りの間合いはこんなに広い！

近距離なら、飛び込むよりも垂直ジャンプ大斬りが使えるぞ。



◀このくらいの間合いでも入ってしまうのだ。

ジャンプ中蹴り→しゃがみ中蹴り

相手を転ばせ、ラッシュに持ち込むには最適！

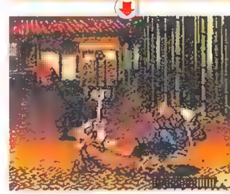
十兵衛の攻めの起点となる重要な連続技だ。決まれば相手は転ぶので、そこから再びジャンプ攻撃でラッシュに持ち込もう。



◀中間距離からジャンプしよう。



◀相手の腹部に蹴りを当てる感じだ。



◀ボタンは連打しても、かまわないぞ。

技の真髄

攻撃力重視なら代わりにしゃがみ中斬りを使え！

しゃがみ中蹴りのほかに、しゃがみ中斬りでも連続技になる。



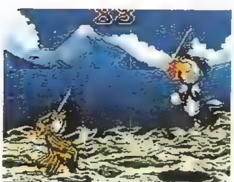
◀より大きなダメージを与えられるのだ。

対 覇王丸

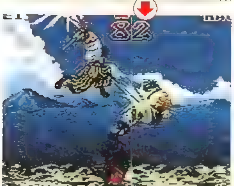


近寄らせると弧月斬が怖い。間合いを離して戦え！

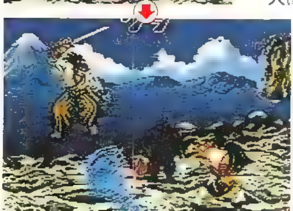
立ち小蹴りで飛ばせ、ジャンプ大斬りで落としつつ、旋風裂斬を待とう。出してきたら、ジャンプ大斬りからしゃがみ中斬りの連続技で攻撃だ。



◀序盤は立ち小蹴りでジャンプを誘い…。



◀バックジャンプ大斬りなどで落とす。



▲体力が減ってくると、覇王丸は旋風裂斬をよく出してくる。



▲見切ってジャンプ大斬りを入れ、しゃがみ中斬りにつなごう。

対 ナコルル



消極的ではあるけれど……アイヌ娘は待ったほうが安全

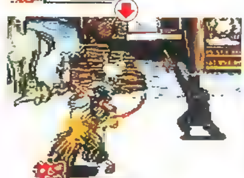
遠距離での水月刀が有効。これで間合いを離しながら戦い、アンヌムツベを待つ。ガードしたら立ち大斬りで攻撃しよう。攻められないのが辛いところ。



◀接近戦では分が悪いので、離れて戦う。



◀中盤以降はアンヌを防御してから……。



◀立ち大斬り。ナコルル攻略の定番だ。

剣術覚え書き

鷹につかまったらジャンプ大斬りのチャンス！

ママハハにつかまったら、ジャンプ大斬りで落とそう。



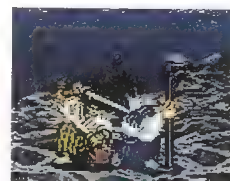
◀すばやく反応してジャンプする必要がある。

対 橘右京



かなりの強敵。起き上がりを攻めてみよう

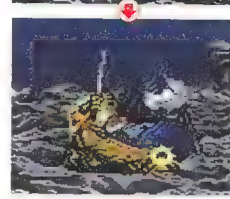
遠距離では水月刀、接近してきたら投げが有効。起き上がりに密着すると立ち大斬りなどを出してくるので、防御してからしゃがみ中蹴りで転ばそう。



◀起き上がりにしゃがみガードで待つ。



◀立ち大斬りをガードしたら……。



◀しゃがみ中蹴り。これを繰り返す。

剣術覚え書き

ささめゆきは水月刀で返すのがベスト！

防御したら、すかさず水月刀を出して反撃しよう。



◀技の後、硬直している右京に当たるのだ。

対 柳生十兵衛



同門対決は蹴り技が勝敗を決する！

立ち小蹴りを出すとよく飛び込んでくるので、バックジャンプ中蹴りで落とす。飛び込むときにもジャンプ中蹴りを使い、しゃがみ中蹴りにつなげよう。



◀近距離の飛び込みに素早く反応して…。



◀ジャンプ中蹴り。空中戦を制しよう。



▲ジャンプ大斬りでもよいが、確実にいくならジャンプ中蹴りで。



▲転んだら、再びジャンプ中蹴りで攻めたて、ラッシュをかけろ。

対 ガルフォード



飛び道具をかわして連続技をたたきこめ！

プラズマブレードや忍犬攻撃を見切って飛び込み、ジャンプ大斬りからしゃがみ中斬りの連続技で勝負。そう怖くはない相手だ。



◀飛び道具の見切りは十兵衛に必須。



◀この後、垂直ジャンプ大斬りでもよい。



◀連続技の練習にうってつけの相手だ。

剣術覚え書き

シャドーコピーは垂直ジャンプで様子見だ！

ジャンプしないと、ストライクヘッズをくらう危険があるのだ。



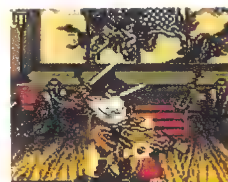
◀ジャンプした後は、立ち大斬りや投げを狙う。

対 千両狂死郎



斬りと蹴りのコンビネーションで攻めよう！

ジャンプ中蹴りからしゃがみ中蹴りの連続だけでも勝てるが、これでは時間がかかる。相手が転んだら、起き上がりに垂直ジャンプ大斬りを重ねてみよう。



◀懐深く飛び込んでジャンプ中蹴り。



◀転ばせたら、歩いて近づこう。



▲倒れている間に垂直ジャンプ。タイミングが重要なので、体で覚えよう。



▲反撃しようとした狂死郎に大斬りがヒット。大ダメージを与えられる。

対 王虎



気功旋風斬を恐れずに飛び込めば勝利間違いなし！

ジャンプ大斬り→垂直ジャンプ大斬りが有効。旋風斬はくらってもダメージが小さいので、心配する必要ナシ。爆転法は防御の後で立ち大斬りを入れよう。



◀旋風斬をジャンプ大斬りでつぶす！



◀反撃しようとする王虎に……。



◀再び垂直ジャンプ大斬りで攻撃！

剣術覚え書き

立ち大斬りの戻りのスキをついて攻撃！

王虎の立ち大斬りは、防御してからジャンプ大斬りが入るぞ。



◀まだ王虎は剣を振り下ろしたままだ。

対 シャルロット



投げと水月刀で間合いを離して戦おう！

序盤は歩いてくるところを投げて、体力を減らそう。間合いが離れたら、水月刀を連発。近づかれたら、垂直ジャンプ大斬りとしゃがみ中斬りで追い払え。



◀2、3回投げることが可能。



◀水月刀で近寄るスキを与えるな。



▲近づかれたら、垂直ジャンプ大斬り。垂直ジャンプ中蹴りでもよい。



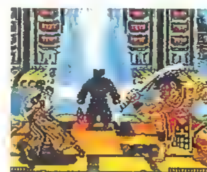
▲そしてしゃがみ中斬りにつないで間合いを広げる。接近戦は不利だぞ。

対 タムタム



飛ばせて落とすも良し。飛び込んで斬るもまた良し

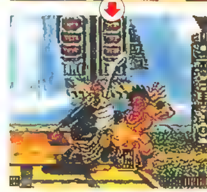
立ち小蹴りを中間間合いから出す。するとタムタムは骸骨を投げてくるかジャンプするので、前者は連続技を狙い、後者はジャンプ大斬りで落とそう。



◀立ち小蹴りにつられて、骸骨を投げようとするところを……。



◀見切って飛び込む。狙いは当然、連係・連続技だ。



◀この後はしゃがみ中斬りか垂直ジャンプ大斬りにつなごう。



◀再び立ち小蹴り。今度はジャンプしてきたタムタムを……。



◀素早くジャンプ大斬りで撃墜しよう。完勝目前だ。

対 アースクェイク



ラッシュをかけて反撃のスキを与えるな！

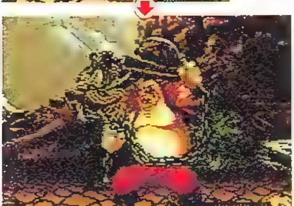
アースクェイクは意外と空中戦が強いので、飛び込むならジャンプ中蹴りを使おう。そこから垂直ジャンプ大斬りにつなぐと、よく決まるぞ。



◀ジャンプ中蹴りで飛び込み……。



◀着地したら、すぐに垂直ジャンプ。



▲何を思ったか、アースクエイクは攻撃をしかけてくる。



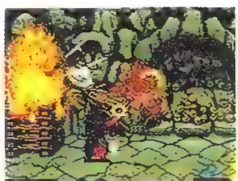
▲そこをカウンターぎみに、大斬りが炸裂。気持ちのいい瞬間だ。

対 不知火幻庵

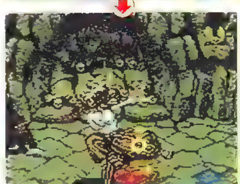


十兵衛の持てるすべての戦法を駆使して戦え！

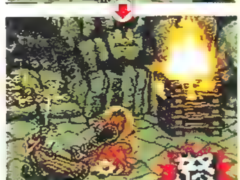
空中戦はジャンプ中蹴りで対処しよう。飛び込みはジャンプ中蹴りを使い、しゃがみ中蹴りや垂直ジャンプ大斬りにつないで攻めたてると効果的だ。



◀立ち小蹴りで誘って飛ばせよう。



◀起き上がりにはジャンプ中蹴りで。



◀ラッシュをかけて、反撃させるなー

剣術覚え書き

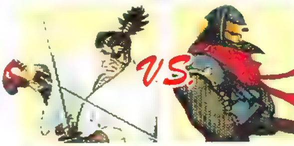
肉転突きも蹴り返すジャンプ中蹴りのこの強さ！

起き上がりに重ねておけば、完全に返せる。



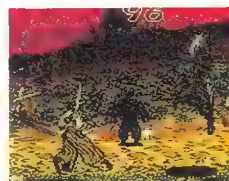
◀これがラッシュのメリットといえるだろう。

対 服部半蔵



忍者が剣士に斬り合いで勝てるわけがあるまい！

立ち小蹴りでジャンプを誘い、バックジャンプ大斬りで撃墜するだけで勝てる。爆炎龍を見切って、飛び込んで攻撃するパターンも有効だ。



◀これはもう、十兵衛お得意の戦法だ。



◀慣れれば楽々斬り落とせるぞ。

剣術覚え書き

うつせみは防御だけではもったいない！

防御したら、ジャンプ大斬りで追いかけて攻撃しよう。空中で当てることができる。



▶立ち防御でしか防げないことに注意。



◀CPU戦では確実に決められるようになろう。

VS.2P戦

柳生十兵衛 戦術マニュアル

YAGYU JUBEI





▲まさに万能兵器のジャンプ中蹴り。

■武士道と云ふは、蹴ることと見つけたり

十兵衛は対戦でも、ジャンプ中蹴りやジャンプ大斬りで飛び込み、しゃがみ中蹴りにつなげるなど、蹴り技を中心に果敢に攻めたててこそ強さを発揮する。しかし、いったん受け手に回ると地上での有効な対空技がないので、攻め込まれると苦戦するだろう。いかに地上戦に競り勝ち、スキをついて飛び込んでラッシュに持ち込むかが、十兵衛使いに必要とされるテクだ。

VS.2P戦 基本テクニック

●通常技 ジャンプ大斬り

ジャンプ中 L(R)+A(X)

普通に飛び込んで使う以外にも、垂直ジャンプから使ったり、対空技に使ったりできる用途の広い技だ。



◀ダッシュの後などにいきなり垂直ジャンプ。



◀技を空振りしたところに大斬りが決まる。

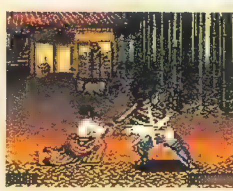


◀むろん、対空兵器としても威力を発揮する。

●通常技 しゃがみ中斬り

⬇+A

地上戦ではリーチが長く、出も早いこの技をメインに戦おう。ただし、技の戻りが遅いので空振り厳禁。

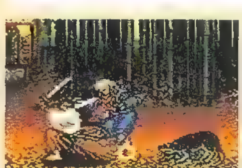


◀同時に出しても、先に当たるのは十兵衛だ。

●通常技 しゃがみ小蹴り

⬇+Y

連打ができるので、敵の飛び込みを防御してから使えば、投げを防止することができる。



◀連打して、ジャンプからの投げを封じろ!

初心者でも勝てる㊙戦術

勝てば官軍負ければ賊軍 ラッシュで攻め込め!

とにかく有無を言わせずジャンプ大斬りやジャンプ中蹴りで飛び込みまくる。ガードされても関係ナシ。ときおり投げを交ぜれば、さらに効果的だ。



◀まずはジャンプ大斬りで飛び込む。



◀さらにジャンプ中蹴りで飛び込み……。



◀ガードされたら投げる。極悪非道の戦法だ。

VS.2P戦 応用テクニック

ジャンプ中蹴り→垂直ジャンプ大斬り

相手の反撃心理をうまくついて攻撃！

技を防御した後は反撃したくなるもの。それを利用して、防御させたらすぐに垂直ジャンプで反撃をかわし、逆に攻撃する戦法が意外と有効だ。



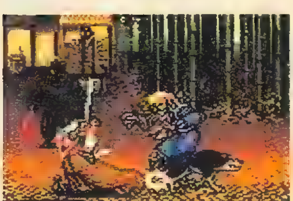
◀ジャンプ中蹴りをガードさせる。



◀相手が何かしようとしたところを……。



▲避けてジャンプ大斬りを入れる。これで敵はうかつに反撃できなくなる。



▲ジャンプ中蹴りの後は、しゃがみ中蹴りや投げも交ぜて使えば効果的だ。

立ち中斬り→しゃがみ中斬り

新陰流・改はフェイントもお手のもの！

立ち中斬りにつられて反撃しようとする敵を、しゃがみ中斬りで迎え撃つ。実戦的だ。



◀中間距離で、立ち中斬りを空振り。すぐさましゃがんで…。

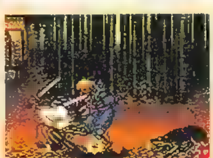


◀しゃがみ中斬り。ただし、使い過ぎては意味がないぞ。

しゃがみ小蹴り→しゃがみ中斬り

間合いを離しつつ戦うときに便利な連係技だ！

意外に攻撃力が大きい。しゃがみ小蹴りの後は、しゃがみ中蹴りで転ばせても可。



◀しゃがみ小蹴りを1、2発当てる。

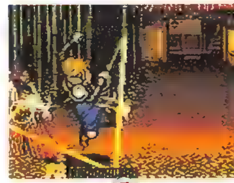


◀敵はとっさに防御できないことが多い。

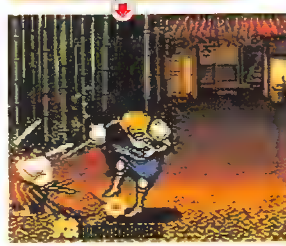
VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

攻めると有利だが、逆に攻められるともろい十兵衛。守勢に転じたときの返し技を知らないと、簡単に攻め倒されてしまう。守りも大切な戦いの要素なのだ。

VS. シャルロット



◀いちばん嫌なジャンプ大斬りは防御して…。



▲しゃがみ小蹴りからしゃがみ中斬りとつないで、間合いを広げよう。そして、飛び込んでラッシュをかけるのだ！

VS. アースクェイク



◀こうなったらかなりキツい状態だ。



▲ケツ攻撃は間合いを合わせれば、ジャンプ大斬りで返せる。間合いは広めにとり、飛び込みのチャンスを待とう。

ガルフォード
GALFORD



なっ、パピー？　「ワンワン」

熱き大和魂に燃える、金髪碧眼のアメリカン忍者

キャラクターの移動スピード、リーチなど、能力は平均的。それゆえ、小、中威力の攻撃をメインに、相手の攻撃に対してちまちまとカウンターを狙っていくという戦い方がメインになってくる。また、必殺技に関してはどれも見切られやすいため、通常技をキャンセルしてケズリに使うなどするのが賢明だ。また、相手が大きなスキを見せたら連続技を叩き込むことも非常に大切だ。

武勇伝控え

出生の秘密

サンフランシスコに生まれた彼は、幼くして父と死別。女ばかり４人の家族に囲まれて育った。おかげで(?)くだらない噂話や中傷が大嫌い。船着き場で船員たちの冒険談を聞くのが好きな子供だった。

修行時代

船員たちの話からジパングの忍者のことを知ったガルフォードは、愛犬パピーとともにジパングへ密航した。そして、甲賀流の「くノー」のもとで修行をし、忍びの術を会得したのだ。

人間関係

サンフランシスコには女ばかり４人の家族がいるが、ガルフォードは家出同然に出てきた。また、一時期アースクェイクが同門に入ってきたが、すぐにアメリカに帰ってしまった。

ガルフォード スペシャルデータ



問1▶剣の道をどう考えている？

「ヒーローとしての条件のひとつさ」
「ワンワン」

問2▶パピーの子供たちの父親は？

「おっと、その質問は勘弁してくれ。ただ、愛と悲劇に満ちたドラマがあったということだけは言っておこうか、なっパピー」
「ワンワン」

問3▶ガルフォードがパレンケ・ストーンを斬ったあと、タムタムの村はどうなったの？

「俺の斬ったパレンケ・ストーンは、いわゆる悪の部分のみを斬ったのさ。だから、本来のパレンケ・ストーンは無事タムタムの村に戻ったというわけさ」

ガルフォード基本データ

…71インチ（身長177.5cm）
…143ポンド（体重64.86kg）



ジャスティスブレード
正義に燃えるナイスガイ、ガルフォードならではのネーミング。こいつで、本場仕込みの忍術技を繰り出すのだ。

マフラー
師匠であったくノーから贈られたマフラー。ガルフォードは、これを宝物として大事にしている。

愛犬・パピー
生後間もなく、瀕死の身をガルフォードに助けられた。その後、今やパピーは立派な母親であり、忍犬でもある。

- 流派→甲賀流＋ガルフォード流忍術
- 生年月日→1768年12月22日
- 年齢→20歳
- 出生地→アメリカ・サンフランシスコ
- 血ノ型→O型

ガルフォードの背景は……サンフランシスコ



◀ガルフォードの心のふるさと。船着き場をバックに、今日も今日とて、アメリカン忍者の技が冴え渡る。

ガルフォードの通常技

基本的なハイトスレイや、ハイサイドキック、ジャンピングローリングソバットなどが使いやすい。また、牽制にはニーキックやグランドキックが便利。

また、武器がなくなってもあまり心配はない。ストレートはほとんどの敵の斬りよりずっと速いうえ、ライトニングストレートもけっこう使えるからだ。

対空戦では、トルネードキックを押さえておけば十分。そして、空中戦では、ジャンプサイドスレイを基本技としてきちんと押さえておけば、他キャラとも互角に戦っていけるはずだ。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	ハイトスレイ	サイドスレイ	バックナックル	ストレート
	A	ハイトスレイ	サイドバスター	バックナックル	ストレート
	L(R)+A(X)	カウンタースラッシュ	ローリングスラッシュ	フラッシュブロー	ライトニングストレート
	Y	ニーキック	ハイキック	ニーキック	ハイキック
	B	ニーキック	ハイキック	ニーキック	ハイキック
	L(R)+B(Y)	トルネードキック	ハイサイドキック	トルネードキック	ハイサイドキック
しゃがみ攻撃	X	ダウンスレイ	ダウンスレイ	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル
	A	ダウンスレイ	ダウンスレイ	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル
	L(R)+A(X)	グランドスラッシュ	グランドスラッシュ	しゃがみストレート	しゃがみストレート
	Y	グランドキック	グランドキック	グランドキック	グランドキック
	B	グランドサイドキック	グランドサイドキック	グランドサイドキック	グランドサイドキック
	L(R)+B(Y)	ローリングスラッシュ	ローリングスラッシュ	ローリングスラッシュ	ローリングスラッシュ
垂直ジャンプ攻撃	X	ジャンプスレイ	ジャンプスレイ	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ
	A	ジャンプサイドスレイ	ジャンプサイドスレイ	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ
	L(R)+A(X)	ウインミルバスター	ウインミルバスター	ジャンプストレート	ジャンプストレート
	Y	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック
	B	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック
	L(R)+B(Y)	ジャンピングローリングソバット	ジャンピングローリングソバット	ジャンピングローリングソバット	ジャンピングローリングソバット
斜めジャンプ攻撃	X	ジャンプスラッシュ	ジャンプスラッシュ	ジャンプストレート	ジャンプストレート
	A	ジャンプサイドスラッシュ	ジャンプサイドスラッシュ	ジャンプストレート	ジャンプストレート
	L(R)+A(X)	サンダースラッシュ	サンダースラッシュ	ジャンプストレート	ジャンプストレート
	Y	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック
	B	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック
	L(R)+B(Y)	ランサーキック	ランサーキック	ランサーキック	ランサーキック



ハイトスレイ
◀Aボタンで出すと、リーチも意外とあり、使える技だ。



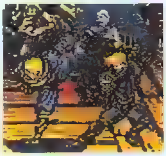
ストレート
▶これもAボタンで出そう。真剣白刃取りを狙っていけるぞ。



ライトニングストレート
◀一度に3発入るうえ、1発めは出が早くて使いやすいのだ。



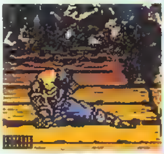
ニーキック
▶敵の技の出かかりなどに決めれば、封じることもできる。



トルネードキック
◀対空技として、相手が飛び込んで接近してきたときに、出すようにしよう。



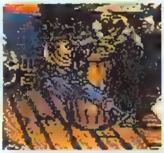
ハイサイドキック
▶カウンター技としても使えるが、タイミングがややシビア。



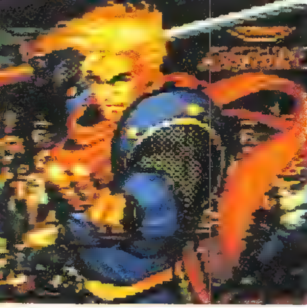
グランドキック
◀同じ技を封じるのなら、こちらのほうが便利かもしれない。



ジャンプサイドスレイ
▶空中戦では、もっとも重宝する技となることだろう。



ジャンピングローリングソバット
◀連続技につなげたり、めくり狙いで使っていこう。



ガルフォード GALFORD

必殺技・組み技実戦活用法

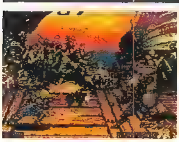
ガルフォードほどキャンセル技の必要なキャラクターというのもめずらしい。必殺技のスキをうめるために、キャンセル技を多用しよう。

必殺技

飛び道具、無敵技などひと通り揃っているが、使いこなすのはなかなか難しい。

プラズマブレード
ぷらずまぶれーど

↓↘→＋斬る



◀出かかりのスキが大きいため、中斬りなどをからめて使え。

シャドーコピー
しゃどーこぴー

→←↙↓↘＋A、B、X、Yいずれか



◀分身するまでに斬られてしまうことが多いので注意。

ストライク・ヘッズ［近距離］
すとらいく・へっず

→↓↘＋蹴る



◀投げの間合いは通常の投げ技よりも多少広い。

ヘッド・レプリカアタック
へっど・れぷりかあたっく

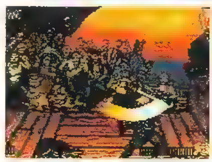
ABを押したまま攻撃を受ける



◀忍術でいうかわり身の術。消えたあと上空から攻撃。

リア・レプリカアタック
りあ・れぷりかあたっく

→↘↓↙←＋AB



◀一瞬にして消えたあと、相手の頭上から攻撃する技。

ラッシュドッグ
らっしゅどっぐ

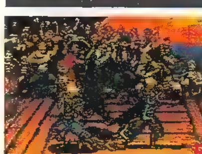
↓↙←＋斬る



◀「GO!」のかけ声とともに愛犬パピーが体当たり。

マシンガンドッグ
ましんがんどっぐ

↓↙←＋Y



◀パピーが相手にかみつき、ダメージを与える。

ダイビングドッグ
だいびんぐどっぐ

↓↙←＋B



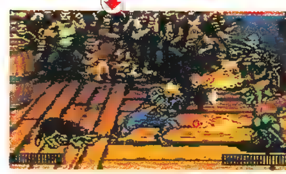
◀これも忍犬技。相手を転ばすことができる。

「プラズマブレード」活用テクニック

立ち中斬りをキャンセルして使うのだ!!



◀キャンセルで斬るタイミングはけっこう早め。

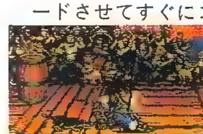


▲これで相手にプレッシャーをかけながら戦おう。

「ストライク・ヘッズ」活用テクニック

小技で固めて使えばバッチリ決まるぞ!!

いわゆるハメ技。小蹴りをガードさせてすぐにコマンド。



◀小技をガードさせている間にコマンド入力。



▲相手のガードがとける瞬間に蹴りボタンを連打しよう。

「シャドーコピー」活用テクニック

通常技をキャンセルして使おう！

プラズマブレードと同様、出かかりにスキが生じるため、通常技からキャンセルでつなぐ。



◀通常技を出している間にコマンド入力しキャンセル。

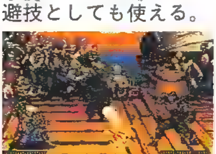


▲相手の行動に応じて出現タイミングを計ろう。

「リア・レプリカアタック」活用テクニック

フイをついて奇襲に使え！　バレると……

おもに相手を攪乱させるために使う。キャンセル技や緊急回避技としても使える。



◀相手の攻撃を回避して、さらに攻撃できるのだ。

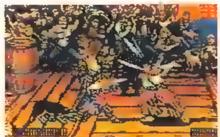


▲ガードされると、確実に反撃を受けてしまうので気をつけたい。

「ヘッド・レプリカアタック」活用テクニック

特定の必殺技にも使えるのだ！

通常技をくらうと同時に使う技だが、柳生十兵衛の八相発破をくらったときにも使える。



◀八相発破をくらったらすぐABボタンを押せば……。



◀ヘッド・レプリカアタックが使えるぞ。

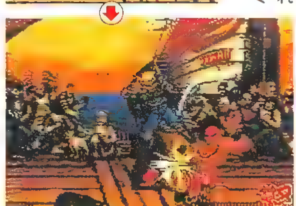
「忍犬技」活用テクニック

ヘッド・レプリカアタックと併用だ！

相手の起き上がりなどに忍犬技を仕掛けておいて、しゃがみガードを誘う使い方がある。







◀起き上がりにラッシュドッグ。これでしゃがみガードを誘って、すばやくレプリカアタックを狙うのだ。

組み技

どの技もいわゆる投げ技。起き上がりには、必殺技を重ね、ケズってやろう。

	武器あり	武器なし
A	ローリングドロップ	ローリングドロップ
B	エグゼキューショナー・スラッシュ	レッグスルー
L(R)+A(X)	ローリングドロップ	ローリングドロップ
L(R)+B(Y)	エグゼキューショナー・スラッシュ	レッグスルー

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦ローリングドロップ

◀相手の背中を地面に叩きつける。

⇨エグゼキューショナー・スラッシュ



▶投げと同時に斬り攻撃を決める。



⇦レッグスルー

◀武器なし時のみ、首をつかんで相手を投げとばす。

空中投げ

忍者（アースクェイクを除く）のみが使える特殊技。

	武器あり	武器なし
A	スターダストドロップ	スターダストドロップ
L(R)+A(X)	スターダストドロップ	スターダストドロップ

※ジャンプ中、一定の距離まで近付いた後十字キーを斜め下に入れて表内のボタンを押す。



⇦スターダストドロップ

◀慣れさえすれば、よく決まる。



◀空中で相手をつかまえて、地面に叩き落とす。

VS.CPU戦

ガルフォード GALFORD



どんどん飛び込み、連続技を狙え！

ただＣＰＵ相手に勝ちたいというなら、ジャンプ中斬りとしゃがみ大斬りを狙っていけば、ほとんどの相手に勝てる。しかし、忍犬技やヘッド・レプリカアタックなど必殺技を駆使して戦えば、より変化に富んだ、ガルフォードらしい楽しみ方ができるはずだ。



▲必殺技を駆使して、ガルフォードらしい戦い方をしてみるのもオツだ。

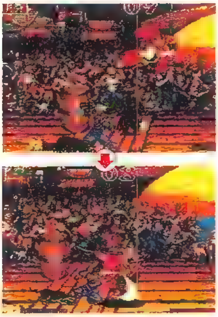
技の極意

相手を飛ばせて落とすのもよし、忍犬技でケズるのもよし。相手との間合いによって、気分によって（？）技を使い分けよう。

● 通常技 しゃがみ大斬り

⬇+L(R)を押しながらA(X)

とくに遠距離からの相手の飛び込みを迎撃するときに重宝する対空攻撃技。足元をすくうように早めに出そう。



◀あらかじめ技が出ているときに、ちょうど相手が飛び込んでくるようなタイミングで使うのだ。

● 必殺技 ラッシュドッグ

⬇⬋⬅+斬る

相手の起き上がりに重ねてケズるのが最も有効な使い方。



◀起き上がって一瞬間をおいて当たるようにする。

● 通常技 ジャンプ中斬り

斜めジャンプ中A

相手を空中で迎撃するときにおもに使うことになる技。



◀早めに出せれば大斬りでもＯＫだ。

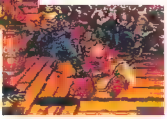
● 必殺技 リア・レプリカアタック

➡⬊⬇⬋⬅+AB

遅い飛び道具を撃ってくるキャラに有効だ。



◀飛び道具を先読みして消える。



▶相手の頭上からザクッと……。

● 必殺技 ストライク ヘッズ

➡⬇⬊+蹴る

ジャンプしての対空攻撃のあとなどに狙おう。



◀コマンドが難しいが、チャンスは意外と多い。

技の極意

間合いが大切!!

使うときは、しゃがんで待ち、刀の先が重なるような間合いで出す。これでリーチのある攻撃にも負けないぞ。

連係・連続技の真髄

スキあらばどんどん連続技を狙って飛び込み、余裕があるなら連係技を華麗にこなしてみたいキャラ、それがガルフォードの戦い方だ。

ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

対CPUでは常に狙っていきたい連続技だ

相手の飛び道具を先読みして使うと効果絶大の連続技。最初の大斬りを大蹴りに替えても決まる。これをマスターすれば、クリアも同然だ。



◀相手の頭にかするように大斬り。



◀そのままボタン連打でしゃがみ大斬り。

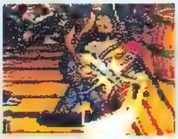


◀起き上がりには必殺技を重ねよう。

技の真髄

ジャンプ大斬りの打点はなるべく高くとれ!!

ジャンプ大斬りは早めに出し、技の空振りを防ぐのだ。

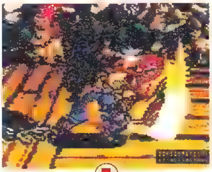


◀大斬りは技のモーションが大きいので早めに。

近距離立ち大斬り→大ラッシュドッグ

近距離での連続技はこれで決まり！

必殺技の空振りなどを狙って使う連続技。早めのキャンセルがポイントだ。



◀まずは大斬り。これがヒットするかしないかのうちに……。



◀ラッシュドッグのコマンドを入力。遅れると当たらない。

ジャンプ小蹴り→大ストライク　ヘッズ

ストライク　ヘッズを使うならまずはこの連係だ

いわゆるハメ技。ジャンプ小蹴りはヒットしても、ガードされてもよい。





◀小蹴りが相手に当たったら（ガードされたら）、すぐにコマンド入力し、着地と同時に蹴りボタンを押す。

ダッシュ→大ラッシュドッグ→ヘッド・レプリカアタック

忍犬技を使った連係技。華麗に決めてみよう！

相手の目前でラッシュドッグを出し、相手がスキを見て攻撃を仕掛けてきたところに時間差でパピーが襲いかかりさらにヘッド・レプリカアタックで上空から攻撃するという連係技。







◀この連係技には条件がある。ラッシュドッグの間に相手が通常技で攻撃を仕掛けてきたときのみに連係が成立するのだ。



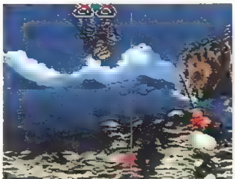
▲ＣＰＵ戦のみならず、対戦でも奇襲戦法として使える連係攻撃だ。

対 覇王丸

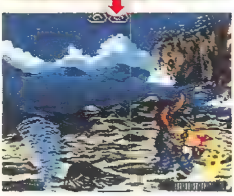


旋風裂斬のスキをついて、連続技を叩き込め！

遠距離からプラズマブレードで牽制。すると旋風裂斬で相打ちを狙ってくるので、そこに飛び込んで大斬り➔しゃがみ大斬りを狙おう。



◀旋風裂斬を読んで飛び込んでいき……。

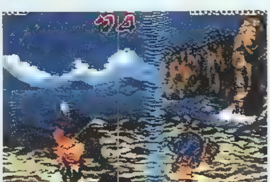


◀大斬りからしゃがみ大斬りを叩き込む。

剣術覚え書き

旋風裂斬に飛び込むときは思いきり先読みせよ！

飛び込みはバッチリ先読みしないと、弧月斬で反撃されてしまう。思いきりよく飛び込んで、連続技を狙え！



▲早すぎても旋風裂斬をくらうはめになる。注意しよう。

対 ナコルル



アンヌムツベをガードしてしゃがみ大斬りを叩き込め

プラズマブレードや忍犬技はアンヌムツベやレラムツベであっさり反撃される。アンヌムツベをガードして、しゃがみ大斬りでザックリとやってみよう。



◀中間間合いをキープして、待とう。



◀アンヌムツベをガードする。



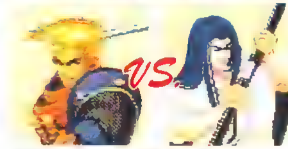
◀技の終わりにしゃがみ大斬りだ。

剣術覚え書き

しゃがみ大斬りのタイミングを見極めよ！

アンヌムツベの終わりにしゃがみ大斬りを叩き込むのだが、アンヌムツベが完全に終わってしまうとCPUは投げ技を狙ってくる。ガードをしたらすぐに斬ろう。

対 橘右京

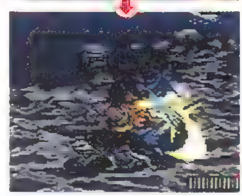


相手の頭を飛び越して、秘剣ささめゆきを誘え！

まずは相手を転ばせる。そして、起き上がりに頭を飛び越えるようにすると、ささめゆきを空振りするぞ。そこにしゃがみ大斬りを叩き込め！



◀相手の起き上がりに、頭を飛び越える。



◀ささめゆきを空振りさせて攻撃だ。

剣術覚え書き

プラズマブレードをガードさせるパターンもあり

相手にプラズマブレードをガードさせると、つばめ返しがかえってくる。いっしょにジャンプして大斬りで反撃だ。



▲プラズマブレードをガードしたあとの行動に注目しよう。

対 柳生十兵衛



二ツ角羅刀をガードして、立ち大斬りから反撃だ！

二ツ角羅刀をガードしてすぐに、立ち大斬りキャンセル大ラッシュドッグを叩き込む。難しいならしゃがみ大斬りで転ばせるだけでも大丈夫だ。



◀とくに戦いの後半になると頻繁に使う。



◀ガードしてすぐに立ち大斬りだ。



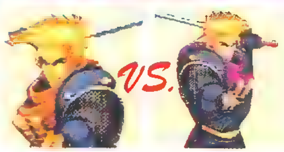
◀キャンセルして大ラッシュドッグ。

剣術覚え書き

八相発破は垂直ジャンプ大斬りで斬ってしまえ！

転ばされた起き上がりに八相発破を重ねられたら、垂直ジャンプでかわして下りぎわに大斬りをくらわせてやろう。打点を高めにとればそのあとしゃがみ大斬りも入るぞ。

対 ガルフォード



必殺技のスキに飛び込みからの連続技を狙っていけ！

プラズマブレードや忍犬技を読んで、飛び込み大斬りからしゃがみ大斬りを狙っていこう。失敗したらすぐガードして、反撃に備えることが大切だ。



◀相手のボイスをよく聞いていること。



◀飛び込みから連続技を狙うのだ。

剣術覚え書き

こちらは必殺技の使用をひかえること！

相手はこちらの必殺技に反応してリア・レプリカアタックで反撃してくることが多い。必殺技のスキをつかれるぞ。



▲いきなり消えてしまうので、技のスキをつかれてしまうのだ。

対 千両狂死郎



風裂扇や大斬りのスキを狙って飛び込み攻撃だ

狙い目は風裂扇や立ち大斬りの空振り。これを狙って飛び込み、大斬りをくらわせる。何もしないで飛び込んで、しゃがみ大斬りを叩き込むのもよい。



◀間合いを開けると風裂扇を使ってくる。



◀飛び込んで大斬りを狙っていこう。



◀もしくはしゃがみ大斬りで転ばせる。

剣術覚え書き

飛ばせて落とす戦法も有効なのだ！

プラズマブレードなどで相手を飛ばせて、対空攻撃技で落とすという戦法もある。その場合は、しゃがみ大斬りやジャンプ中斬りを対空技として使え。これでも十分勝てる。

対 王 虎



スキの大きい立ち大斬りをガードして反撃だ！

相手がこちらに寄ってきたら大斬りを出すことが多い。それをガードしたらすぐに飛び込んで、大斬り→しゃがみ大斬りを狙っていこう。



◀恐怖の立ち大斬りをガードする。



◀飛び込んで大斬りを決めてやろう。

剣術覚え書き

気功旋風斬は簡単につぶせるのだ

ＣＰＵの気功旋風斬は遠距離からの飛び込み攻撃には勝てない。飛び込み大斬りを使えば、ほぼ完璧につぶせるはずだ。



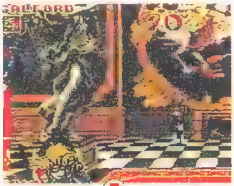
▲無敵時間が終わってしまうので一方的につぶすことが可能。

対 シャルロット



スプラッシュファーントを垂直ジャンプ大斬りで斬れ

戦いが後半になると、なぜか相手はスプラッシュファーントを連発してくる。そこを垂直ジャンプからの大斬りでバッサリと斬ってしまうのだ。



◀スプラッシュファーントをかわし……。



◀そのまま大斬りを叩き込むのだ。

剣術覚え書き

転ばせたら起き上がりに密着して待て

相手を転ばせたら、起き上がりに密着して待つと、大斬りかスプラッシュファーントがくることが多い。反撃のチャンス。



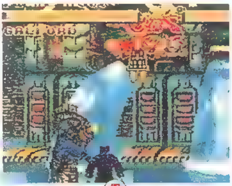
▲ガードしてしゃがみ大斬りや、垂直ジャンプ大斬りを使おう。

対 タムタム



空中戦に持ち込めば、ほぼ問題なく勝てるはずだ

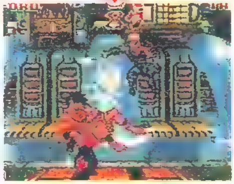
のっけからいきなり飛び込んで大斬りや中斬りを狙っていこう。これをガンガンくりかえすだけで大丈夫。パグナ・パグナには大蹴りで対抗せよ。



◀いっしょに飛んでいって……。



◀大斬りで攻撃してやる。



◀これをくりかえすだけで勝ててしまう。

剣術覚え書き

パグナ・ディオスはガードしてから反撃だ

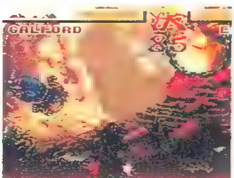
パグナ・ディオスをガードしたら、相手の回転が終わらぬうちに、すかさずしゃがみ大斬りを叩き込んでやろう。遅いと投げられてしまうので要注意。

対 アースクェイク



空中戦かしゃがみ大斬りのスキをつくか、臨機応変に

ガンガン飛び込んでいくのが基本方針。相手が飛べば中斬りや小斬りで、しゃがみ大斬りを空振りしたら大斬りでダメージを与えていこう。



◀とにかく飛び込んでいく。



◀相手が飛んできたら中・小斬りで対処。



◀地上にいるなら、大斬りで飛び込め。

剣術覚え書き

もしも飛び込んできたら立ち大蹴りで反撃だ

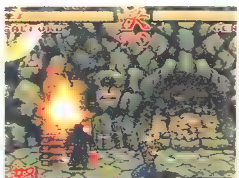
もし相手に先に飛ばれたら近距離立ち大蹴りで撃墜することができる。技の出が遅いので、心持ち早めに出すようにしよう。そのあと、キャンセル忍犬技でケズるのもよい。

対 不知火幻庵

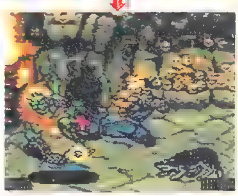


間合いを開けて待つことが勝利への近道だ！

間合いを開けて待つ。プラズマブレードを使ってもかまわないが、相手の反応には注意しよう。大の肉転突きをガードし、立ち大蹴りで迎撃するとよい。



◀肉転突きをガードしておいて……。



◀立ち大蹴りで落とすのだ。

剣術覚え書き

毒吹雪を先読みして飛び込みから連続技だ！

飛び道具である毒吹雪は、出るまでが遅い。プラズマブレードで牽制していると使ってくるので、飛び込んで連続技を狙え。



▲あわてないでも飛び込み攻撃は十分間に合うのだ。

対 服部半蔵



爆炎龍には要注意！うつせみ天舞をさそえ！

とにかく接近戦に持ち込んで転ばせる。起き上がりにプラズマブレードを重ねれば、うつせみ天舞で逃げるので、ガードしてジャンプ中斬りで落とそう。



◀うつせみ天舞を誘っておいて……。



◀立ちガードしたあとジャンプ中斬り。



◀画面端ならジャンプ大斬りも当たる。

剣術覚え書き

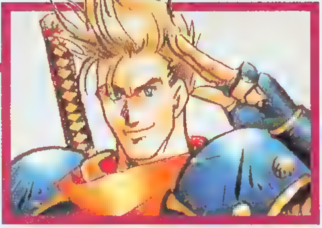
ヘッド・レプリカアタックを連発してもよし

ヘッド・レプリカアタックを連発しているだけでも勝てるぞ。ただし、相手に先にうつせみ天舞を使われると、こちらは消えることができないので、注意しよう。

VS. 2P戦

ガルフォード 戦術マニュアル

GALFORD





▲小技を主体に固めて戦えばかなり強力。

■小技主体で地味に攻めろ！

大攻撃はスキが目立つので、小技を主体にキャンセル技と併用して戦おう。基本テクニックに取り上げた技以外では、唯一、大攻撃で使用頻度の高いのがしゃがみ大斬り。意外にリーチがあり、対空攻撃、中間距離でのカウンター攻撃などに威力を発揮する。これさえあれば、というほど強力な技がないため、相手の攻撃に臨機応変に対応しないと勝利にはほど遠いキャラだ。

VS. 2P戦 基本テクニック

●通常技

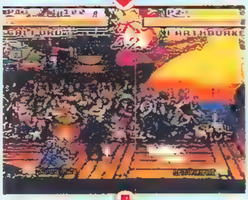
ジャンプ中斬り

ジャンプ中にA

対空攻撃用の通常技。出が早いので、相手とジャンプ高度が同じになった瞬間に出せばよい。



▲プラズマブレードで相手を飛ばせて……。



▲相手を追いかけるようにジャンプせよ！



▲すばやく中斬り。相手と高度を合わせよう。

●通常技

遠距離立ち中斬り

A

中距離での牽制技。これにキャンセルをかけて必殺技を使うのが常套手段。



▲リーチが意外にあることを利用するのだ。

●必殺技

リア・レプリカアタック

→↘↓↙←+AB

緊急回避に使う、奇襲に使うなどの用途がメインになる必殺技。多用は禁物。



▲一瞬消えて、相手の頭上から襲う技だ。

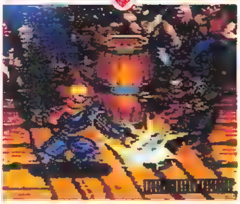
初心者でも勝てる㊙戦術

小斬り・蹴りを中心に、飛び込み連続技を狙え！

相手にとにかく接近し、小攻撃をメインに戦っていくのが基本。相手のスキを見つけたときには、すかさず飛び込み大斬り→しゃがみ大斬りを狙おう。



▲飛び道具を使う相手には飛び込もう。



▲続いてしゃがみ大斬りが連続で入るぞ。



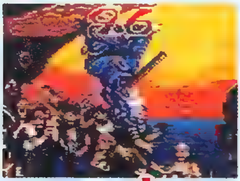
▲接近戦は小攻撃を主体に戦おう。

VS.2P戦 応用テクニック

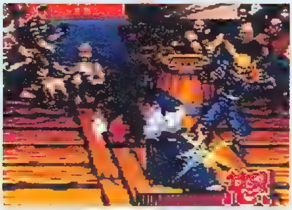
ストライクヘッズ→リア・レプリカアタック

覚えておいて損はない！奇襲に使える連係だ!!

蹴りボタンでの投げと、ストライクヘッズを決めた直後にリア・レプリカアタックを仕掛けると、相手の背後を狙うように落ちてくるのだ。


◀ストライクヘッズを決めたら……。


◀着地と同時にリア・レプリカアタック。


▲すると、相手の背後に落ちる。早めの仕掛けが大切だ。


▲ちょっと遅めに技を出すと、正面に向かって落ちるので、交ぜて使おう。

大ラッシュドッグ→ストライクヘッズ

戦況に余裕のあるときに狙おう！

相手の起き上がりなどにラッシュドッグを仕掛け、すぐにコマンド入力。


◀起き上がりにラッシュドッグ。ヒット中にコマンド入力。


◀すぐにストライクヘッズ。相手の硬直時間解除を狙え。

近距離立ち大斬り→大ラッシュドッグ

接近戦での連続技の要。スキあらばいつでも狙え

近距離立ち大斬りをキャンセルして大ラッシュドッグを叩き込む連続技。


◀大斬りを出したらすぐにコマンド入力するのがポイント。


◀遅れるとラッシュドッグがスカってしまうのだ。

VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

相手のスキをうかがいつつ、カウンターを狙っていくような戦い方か、小技で相手を固めて投げてしまうといった戦法が主体になる。

VS. 橘右京

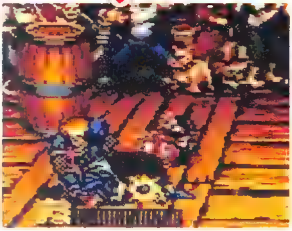
つばめ返しを立ちガードで防ぐこと。そして、着地時に生じるスキを見逃さず攻撃しよう。


▲基本的につばめ返しは立ちガードで防げる。すぐに立ち大斬り→大ラッシュドッグなどで反撃だ。

VS. ナコルル

すべての必殺技がアンヌムツベで返されてしまうため、こちらから仕掛けず、守りを固めろ。


◀絶えず守りを固めて戦うこと。


▲アンヌムツベをガードして、しゃがみ大斬りや、小蹴り→ストライク・ヘッズで対抗しよう。

ガルフォード

千両狂死郎
SENRYO KYOSHIRO



舞うように斬り、そして勝つ

見ほれんばかりの技 まさに舞い踊るがごとし

通常技はどれもスキが多く、スカされてしまうと確実に反撃をくらってしまうため、ひと振りひと振りを慎重に使う必要がある。それゆえ怒濤の攻めパターンというのは少なく、どちらかといえば待ちキャラの部類に入るだろう。半面、必殺技はヒット回数が多いため、ガードさせて何度も相手の体力をケズることが可能。相手の攻撃パターンを読み、確実な対処が勝利へのカギを握る。

武勇伝控え

出生の秘密

歌舞伎の座長の子として生まれ、歌舞伎役者として精進してきた狂死郎。この「千両狂死郎」という名前も、病に倒れ、座長から退いた父親から襲名したもの。そう、狂死郎は、いまや歌舞伎の座長なのだ。

修行時代

狂死郎が、武術家としての修行をするようになったのは座長になってからのこと。元座長であった父の演技を超えるため、武術を歌舞伎に生かそうと薙刀を習ったのがそもそものきっかけであった。

人間関係

最大のライバルでもあり、唯一の身内でもあった父は3年前に病死。だが、歌舞伎の一座のみんなに支えられ、歌舞伎のすばらしさを世に広めるための旅を続けているのだ。

千両狂死郎 スペシャルデータ



問1▶剣術を始めたきっかけは？

「父の歌舞伎を超えたいがため、剣舞を取り入れたのじゃ」

問2▶剣の道をどう考えているか？

「生死をかけた舞台技ぢゃ」

問3▶独身？

「まだまだ修行中の身、父を超える舞ができるまで、嫁を貰うことなどできはせんわい」

問4▶髪の毛はカツラ？

「企業秘密ぢゃ」

問5▶十兵衛、覇王丸については？

「覇王丸？　いやさ、豪気なお方よのう」
「十兵衛……、歌舞伎のすばらしさが分からぬ奴ぢゃ、無念無念」

千両狂死郎　基本データ

…5尺4寸（身長162cm）
…16貫目（体重64kg）



赤い髪
はたして、カツラなのか？　それとも髪の毛を染めているのか？　その件について、本人は黙していっさいを語らず。

白い肌
全身にくまなく白粉を塗っており、その素肌を見たものはいないという。

ハカマ
超派手で、十兵衛とはまったく対照的な袴。漢字で書くより、カタカナのほうがしっくりくるから不思議だ。

薙刀・世話女房
狂死郎の舞闘流歌舞伎になくてはならない武器。片時も手放せない、ということから狂死郎がこのように命名した。

●流派→舞闘流歌舞伎
●生年月日→1758年（宝暦8年）12月14日
●年齢→30歳
●出生地→江戸
●血ノ型→B型

狂死郎の背景は……江戸 ―えど―



◀狂死郎一座の団員が楽を奏で、その前の舞台で狂死郎が舞い、戦う。これが、舞闘流歌舞伎の真髄だ。

千両狂死郎の通常技

狂死郎はリーチが長く、接近戦よりは、多少間合いをとった戦いのほうが向いている。また、対空技も少なめで、割腹斬りか、逆足蹴くらいしか使えない。こっちから飛び込むときは、獅子蹴の小がいい。

接近戦になれば、爪先蹴がほとんど唯一の有効技。ただ、下段竜巻蹴などを交ぜたほうがいい。また接近されそうになったら、回転柄頭打ちや薙刀突きで牽制しよう。間合いが十分なときは、武器があれば下薙刀突き、なければ二連張り手がおすすめ技だ。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	回転柄頭打ち	柄殴り	歌舞伎張り手	長髪打ち
	A	回し斬り	薙刀突き	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手
	L(R)+A(X)	天地激斬	大回転斬	二連張り手	二連張り手
	Y	逆足蹴	支点蹴	逆足蹴	逆足蹴
	B	逆足蹴	支点蹴	逆足蹴	逆足蹴
	L(R)-B(Y)	逆足蹴	支点竜巻蹴	逆足蹴	逆足蹴
しゃがみ攻撃	X	扇子打ち	下薙刀突き	扇子打ち	下歌舞伎張り手
	A	扇子打ち	下薙刀突き	扇子打ち	下歌舞伎張り手
	L(R)-A(X)	下薙刀突き	下薙刀突き	下歌舞伎張り手	下歌舞伎張り手
	Y	爪先蹴	爪先蹴	爪先蹴	爪先蹴
	B	爪先蹴	爪先蹴	爪先蹴	爪先蹴
	L(R)-B(Y)	下段竜巻蹴	下段竜巻蹴	下段竜巻蹴	下段竜巻蹴
垂直ジャンプ攻撃	X	薙刀突き	薙刀突き	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手
	A	薙刀突き	薙刀突き	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手
	L(R)+A(X)	割腹斬り	割腹斬り	大見得張り手	大見得張り手
	Y	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴
	B	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴
	L(R)-B(Y)	極楽蹴	極楽蹴	極楽蹴	極楽蹴
斜めジャンプ攻撃	X	薙刀突き	跳薙刀突き	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手
	A	薙刀突き	跳薙刀突き	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手
	L(R)-A(X)	大往生突き	大往生突き	大見得張り手	大見得張り手
	Y	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴
	B	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴	獅子蹴
	L(R)+B(Y)	極楽蹴	極楽蹴	極楽蹴	極楽蹴



回転柄頭打ち
◀飛び込まれると、ヒットしづらい。間合いをとっていこう。



薙刀突き
▶接近戦には向いていないが、そこそこ使える技だ。



二連張り手
◀間合いがあるときのほうが、使いやすい。当たり判定も大きい。



逆足蹴
▶武器をなくしたときの対空迎撃は、この技でいこう。



下薙刀突き
◀大ゆえにリーチは長いが、はずしたときの戻りが遅い。



爪先蹴
▶接近戦では、最も効果的な技のひとつ。連射もきくぞ。



下段竜巻蹴
◀そこそこ出が早いうえ、相手を転ばせることが可能だ。



割腹斬り
▶武器ありの斬り攻撃中、ほとんど唯一の対空技だ。



獅子蹴
◀飛び込みに使うなら、Yボタンを使用することをすすめる。



千両狂死郎 SENRYO KYOSHIRO

必殺技・組み技実戦活用法

通常技にスキの大きいものが多いため、キャンセル必殺技を多用することになる。これで相手の体力をガリガリケズることになる。

必殺技

メインに使うのは火炎曲舞、跳尾獅子、血煙曲輪あたりだ。いずれも相手の体力をケズるのに有効な技となる。攻めの主体は血煙曲輪。単独で使うと簡単に見抜かれてしまうが、連続で使うことで相手を混乱させやすくなる。これで攻めのきっかけをつくり、相手のスキに技を叩き込むようにしよう。ガードされた場合はひたすらケズろう。

風裂扇
ふうれつせん

↓↙←＋斬る



▲飛び道具。出が遅いため、遠距離での牽制に使うことになる。

火炎曲舞
かえんきょくぶ

→↓↘→＋斬る



▲口から炎を吐き出す。当たるとケズる回数も多いため重宝する。

回天曲舞
かいてんきょくぶ

→↘↓↙＋斬る(武器ありのみ)



▲対空技。出かかりが弱いため、早めに使うのが効果的だ。

跳尾獅子
ちょうびじし

↓↙←＋蹴る(武器ありのみ)



▲ケズり技として使うほか、相手の攻撃をかわしつつカウンター技として使う。

血煙曲輪
ちけむりくるわ

ジャンプ頂点で↓+L(R)+A(X)(武器ありのみ)



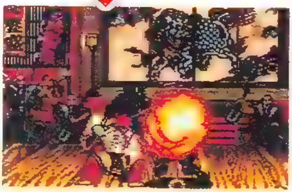
▲対空、飛び込みに使える。ジャンプ中は↓とL(R)ボタンを押しておこう。

「火炎曲舞」活用テクニック

■ケズリに使えば効果は非常に高いのだ



◀相手を転ばせてしまっておいて……。



▲起き上がりに早めに出しておく。無敵必殺技以外なら反撃不可能だ。

「跳尾獅子」活用テクニック

■小蹴り連発からキャンセルして使え！



◀しゃがみ小蹴りを連発し、相手を動けなくしておく。



▲そしてキャンセルをかけて跳尾獅子。ガードさせてケズろう。

「風裂扇」活用テクニック

■通常技をキャンセルし読まれないように



◀タイミングを読まれないように通常技を空振り。



▲そしてキャンセルして風裂扇。大小などをいろいろとおりまぜて使うといいぞ。

「血煙曲輪」活用テクニック

連続で飛び込むのに血煙曲輪を使う。相手の背後を狙うように飛び込めば、ガード方向がわかりにくくなるぞ。



◀いったん血煙曲輪で飛び込んでから、すぐにジャンプ。



▲ふたたび血煙曲輪で連続して飛び込んでいこう。相手を混乱させてしまうのだ。

「回天曲舞」活用テクニック

忍法うつせみ天舞(地斬)やリア(ヘッド)・レプリカアタックなどをガードした直後に使えば、反撃することができてしまうぞ。



◀対空として使うなら、早めに出す。



▲技を出すのが遅くなると、つぶされてしまう確率がグッと高くなってしまうので注意。



◀忍法うつせみ天舞などをガードできたら…。



◀すぐにコマンドを入力しよう。



▲使うなら移動速度の速い大がベスト。これで転ばせることができる。

組み技

槍殺投舞と絞髪演舞を主に使う。槍殺投舞は画面の端に追い詰めるのに使い、絞髪演舞は絞め技として重宝する。

	[illegible]	[illegible]
A	槍殺投舞	髪転投
B	髪転投	髪転投
L(R)+A(X)	槍殺投舞	絞髪演舞
L(R)+B(Y)	絞髪演舞	絞髪演舞

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦槍殺投舞

◀相手を槍で捕まえ、投げる。間合いがかなり開いてしまう。



⇨絞髪演舞

▶相手をその長い髪で絞める。ボタン連打で絞める回数が変化。

組み技活用テクニック

組み技のあとは必ず火炎曲舞でケズるクセをつけるようにすること。



◀絞髪演舞は絞めたあと、離れない。



◀槍殺投舞は画面端に向けて使おう。



◀そのあと火炎曲舞や跳尾獅子を重ねる。

千両狂死郎

千両狂死郎 SENRYO KYOSHIRO



火炎曲舞で燃やしまくれ！

メインに使う技は血煙曲輪。これを空中でヒットさせて相手を転ばせておき、起き上がりに火炎曲舞を重ねておくだけで対ＣＰＵ戦はほぼパーフェクトに勝ち抜ける。あとの注意点は、ミスしたときのフォローはどうするかに集中するのみだ。



▲空中戦はこの血煙曲輪で大丈夫。あらかじめ準備だけはしておこう。

技の極意

通常技はスキが大きいため、どうしても必殺技に頼る戦い方になる。その使いどころを覚えておくことが大切だ。

● 必殺技 血煙曲輪

ジャンプの頂点近くで⬇+A(X)

気功爆転法など、無敵の状態がある技以外にはほぼ完璧に打ち勝てる対空技。めくるようにして飛び込んでもよい。



◀このように空中でヒットさせておけば……。



◀相手は吹き飛んでくれるので、起き上がりを狙える。

技の極意

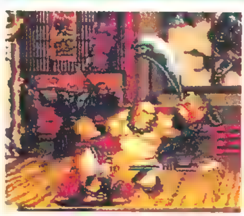
めくるように使うと○

相手の後頭部のあたりを狙って血煙曲輪で飛び込むようにすれば、ＣＰＵとはいえ意外にくらってくれるぞ。

● 通常技 しゃがみ大斬り

⬇+A(X)

狂死郎の通常技のなかでは、もっとも使いでのある技。



◀近距離での牽制技として非常に重宝するのだ。

● 通常技 しゃがみ小蹴り

⬇+Y

スキの多い狂死郎の技のなかで、出の早い技の一つ。

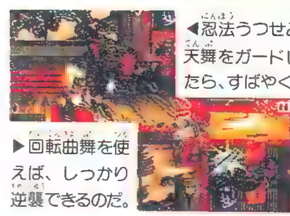


◀牽制に使えるほか、接近されたときに役立つ。

● 必殺技 回転曲舞

➡⬈⬇⬊+斬る

これも対空攻撃技だが、特定の状況でのみ使用する。



◀忍法うつせみ天舞をガードしたら、すばやく。

▶回転曲舞を使えば、しっかり逆襲できるのだ。

● 必殺技 火炎曲舞

⬉⬇⬊➡+斬る

転ばせた相手の起き上がりに使う。ＣＰＵ戦の要。



◀これで相手を燃やすもよし、体力をケズるもよし。

連係・連続技の真髄

ここで紹介するのは、相手の体力をケズる連係技。これでじわじわと攻めるのが千両狂死郎のおもな戦い方になるのだ。

血煙曲輪→血煙曲輪

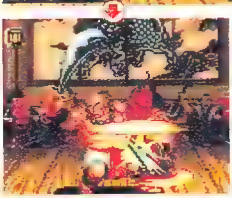
対CPU戦の基本となる連係攻撃なのだ

血煙曲輪で攻めたてる連係技。といっても、相手の背後を狙って血煙曲輪を繰り返すだけとお手軽だ。ガードされたら投げてしまうのも有効。



◀ちょうど相手の背後に当たるように血煙曲輪。





◀着地したらすかさず飛んでまた血煙曲輪。



▲ガードされたらすかさず投げてしまうというのも効果的な戦法だ。

しゃがみ大蹴り→火炎曲舞

転ばせたあとは火炎曲舞でシメてしまおう

しゃがみ大斬りなどで転ばせておいて、相手が起き上がるところに火炎曲舞を重ねる戦法。当たってもガードされてもお得だ。



◀相手が転んだところに接近して早めに火炎曲舞を出しておく。出かかりにうまく重ねよう。





◀すると、何かしようとして当たる。

技の真髄

火炎曲舞の出かかりがポイントだ

火炎曲舞は技が出るのが遅いため、若干早めに出しておくようにすること。タイミングとしては、相手が完全に起き上がる前にコマンドを入力するような感じだ。

遠距離立ち大斬り→跳尾獅子

遠距離での牽制はこれでバッチリ！

牽制に使うフェイント技。立ち大斬りを相手に当てないでキャンセルし（これで相手はガードすることが多い）、跳尾獅子で体力をケズる。



◀大斬りの操作に続いてすばやく跳尾獅子のコマンドを入力。





◀跳尾獅子で何度もケズろう。

技の真髄

はじめのキャンセルが大切だ！

立ち大斬りのキャンセルできるタイミングはかなり早めになっている。2段攻撃技になっているのだが、その1段めをキャンセルしないと出ないのだ。

対 覇王丸



飛び込みをしっかり決めればあとは楽勝？

旋風裂斬のスキに血煙曲輪で飛び込むか、飛んできたところを回転曲舞で落とし、起き上がりを火炎曲舞で攻める。うまく当てればこれだけで勝てるぞ。



◀転んでいるところに火炎曲舞。



◀あとは燃やすだけで勝ててしまうのだ。

剣術覚え書き

跳尾獅子を連発するパターンもアリ

ひたすら跳尾獅子を出し続けているだけでも大丈夫。相手が近づいてきたらすぐに出そう。遅れると大斬りがくるぞ。



▲当たれば転ぶので、起き上がりにも重ねてやろう。

対 ナコルル



転ばせて燃やすのが安全。無敵必殺技に気をつけろ

やはり跳尾獅子や血煙曲輪などで転ばせて、起き上がりに大の火炎曲舞を重ねておこう。勝手に当たって燃えてくれる。あとは火炎曲舞だけでＯＫだ。



◀空中で迎撃するのがもっとも安全？



◀起き上がりに火炎曲舞を重ねておく。

剣術覚え書き

アンヌムツベはガードして料理せよ

アンヌムツベをガードして、しゃがみ小蹴りを１発当てる。さらに近付いて（ダッシュしないように）投げてしまおう。



▲ガードさえできれば簡単に反撃できる。覚えておこう。

対 橘右京



つばめ返しさえ防いでしまえばあとは燃やすだけ！

これも空中戦に持ち込んで、血煙曲輪で撃墜してしまう。あとはお約束の相手の起き上がりに火炎曲舞というパターンがグーなのだ。



◀空中ではいつも血煙曲輪を使おう。



◀運がよければつばめ返しも返せる。



◀あとは起き上がりに火炎曲舞。

剣術覚え書き

つばめ返しは立ちガードで防ぐのだ

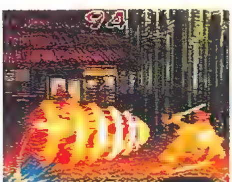
つばめ返しを立ちガードで防いだら、しゃがみ大斬りか大蹴りを当ててやろう。タイミング悪くガードされたときのために、キャンセル跳尾獅子を入力しておこう。

対 柳生十兵衛



必殺技をすべて駆使して戦うことになるのだ

喝出水月刀は小の跳尾獅子で二ツ角羅刀はガードしてすぐに小の跳尾獅子で反撃する。八相発破は血煙曲輪で飛び込めば問題はない。



◀水月刀は技の終わりにスキができる。



◀二ツ角羅刀もガードしてから……。



◀跳尾獅子で燃やしてしまおう。

剣術覚え書き

起き上がり火炎曲舞のコツとは？

火炎曲舞は、狂死郎が火を吹きはじめてからすぐは攻撃判定が小さいので、口から火が見えるくらいのタイミングにちょうど相手が完全に起き上がった状態になるとグー。

対 ガルフォード



リア・レプリカアタックをガードして回転曲舞で反撃

まずは血煙曲輪などで転ばせて、起き上がりに小の跳尾獅子などの必殺技を重ねてやると、リア・レプリカアタックで逃げるので、ガード後に回転曲舞。



◀レプリカアタックをガード。

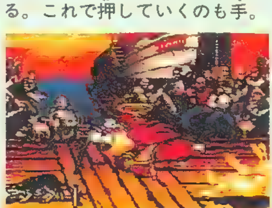


◀すぐに回転曲舞で追いかけるように。

剣術覚え書き

跳尾獅子でどんどん押していく方法もあるぞ

忍犬技は、タイミング次第だが跳尾獅子でかわせるうえ、相手が近くにいれば反撃技にもなる。これで押していくのも手。



▲相手の攻撃をかわしつつ反撃できるのが魅力なのだ。

対 千両狂死郎



同キャラ対戦もやはり決め手は火炎曲舞なのだ

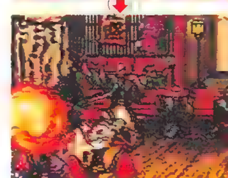
この対戦も血煙曲輪で突っ込んでいくのが基本。または、相手の攻撃を先読みして、跳尾獅子を当てていくのも○。相手の起き上がりには火炎曲舞だ。



◀近づいてきたら、とりあえず跳尾獅子。



◀カウンター気味に当たってくれるぞ。



◀あとは起き上がりに火炎曲舞。

剣術覚え書き

画面端なら跳尾獅子で逃げることもできるのだ

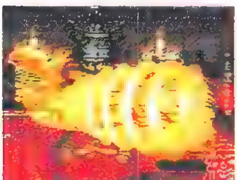
画面端に追い詰められたときには、跳尾獅子で画面の外に一瞬だけ逃げることができる。対ＣＰＵ戦のみならず使えるテクニックなので、覚えておいて損はないぞ。

対 王虎



一度転ばせてしまえばあとは火炎曲舞で楽勝だ

相手の立ち大斬りをガードしたらすぐに跳尾獅子で転ばせ、起き上がりに火炎曲舞を重ねるパターンを確実にこなそう。火炎曲舞はなるべく当てよう。



◀跳尾獅子で燃やしてしまえば……。



◀あとは火炎曲舞におまかせなのだ。

剣術覚え書き

気功爆転法は反撃のチャンスなのだ！

気功爆転法は、刀を投げる技なので、それを拾いに来たところを跳尾獅子などで迎撃すればパターンにはめやすい。



▲刀をとりに来たところを攻撃して、火炎曲舞のパターンへ。

対 シャルロット



投げられればあとはほかのキャラと同様だ

スタート直後に歩いて近寄ってきたら、迷わず投げてしまうこと。あとは起き上がりの火炎曲舞でハメてしまおう。落ち着いて対処することが大切だ。



◀相手が歩いてきたら、迷わず……。



◀画面端に向かって投げてしまおう。



◀あとは起き上がりに火炎曲舞だ。

剣術覚え書き

スプラッシュファーントは絶好の反撃のチャンス

スプラッシュファーントには垂直ジャンプからの血煙曲輪がベスト。遠距離なら跳尾獅子でも大丈夫だが、タイミングによっては負けてしまうので、血煙曲輪を勧める。

対 タムタム



血煙曲輪でほぼ完璧！　バックジャンプ大斬りに注意

何もしなくてもヒョコヒョコ飛んでくるので、いっしょに飛んで血煙曲輪で落としてしまおう。これだけでも十分勝てるが、バックジャンプのときは注意。



◀いっしょに飛んですぐに血煙曲輪。



◀これをくりかえす。火炎曲舞でもＯＫ。

剣術覚え書き

一応飛ばせて落とすパターンもあるぞ

風裂扇→対空攻撃というパターンもジャンプのゆっくりなタムタムなら効果を発揮する。間合いに注意して使おう。



▲格闘ゲームの定番ともいえる黄金パターンである。

対 アースクェイク



飛び込みは血煙曲輪、あとは火炎曲舞におまかせあれ

こいつもわりと勝手に飛び込んでくるタイプ。血煙曲輪や回転曲舞で転ばせてあげよう。そして火炎曲舞。ガードされるとしゃがみ大斬りがくるぞ。



▲空中にいる間に攻撃してしまおう。



▲転ばせたらいつもの火炎曲舞だ。



▲ガードされたらすぐに守りを固めろ。

剣術覚え書き

追い詰められたときは、大の回転曲舞で逃げろ

ご存じのとおり、アースクェイクは決して投げられることはない。逆に接近されるとこちらが投げられてしまうので、こんなときは回転曲舞で逃げよう。

対 不知火幻庵



肉転突きも怖くない！ 火炎曲舞&血煙曲輪でOK

間合いをつめていき、めくるように血煙曲輪で攻撃しよう。肉転突きも止められる。あとは起き上がりに火炎曲舞でシメてしまおう。



▲血煙曲輪で飛び込んでいく。



▲あとは火炎曲舞で燃やすだけ。

剣術覚え書き

跳尾獅子も肉転突きを止めるのに使えるぞ

遠距離をキープしておき、肉転突きがきたら、すかさず跳尾獅子。うまく重ねれば一方的に勝てるのだ。



▲同じ炎の色をしているのに、なぜか勝ってしまうのだった。

対 服部半蔵



忍法うつせみ天舞を誘うパターンにハメてしまえ！

起き上がりに血煙曲輪で突っ込むと、うつせみ天舞で逃げることが多い。ガルフォードと同様、ガードしたあと回転曲舞で反撃してやろう。



▲血煙曲輪で突っ込んでいく。



▲うつせみ天舞で逃げられても……。



▲すぐに回転曲舞で反撃できるぞ。

剣術覚え書き

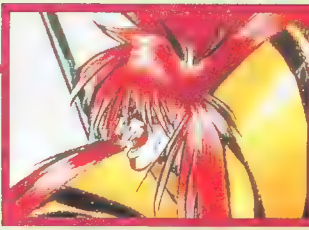
一応起き上がりに火炎曲舞も使えるのだ

ほかのキャラと同じく、転ばせた後起き上がりに火炎曲舞を重ねる方法も、意外と使える。おもしろいように当たってくれるが、反撃のうつせみ天舞が怖いので、小を使おう。

VS.2P戦

千両狂死郎 戦術マニュアル

SENRYO KYOSHIRO





▲豊富なケズリ技が狂死郎の特徴だ。

■突いてケズって辛抱強く戦え！

技の前後に大きなスキが生じる通常技＆必殺技が持ち技の大半を占めるために、相手の行動を読みつつ的確に技を繰り出すことを要求されるキャラ。相手を転ばせる技を駆使して、起き上がりに火炎を使った必殺技でガリガリと相手の体力をケズるのが基本戦略となる。それゆえ、無敵必殺技を持つキャラが苦手になってしまうのはいたしかたないといったところ。

VS.2P戦 基本テクニック

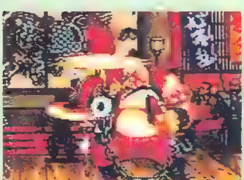
●必殺技
血煙曲輪

ジャンプの頂点で⬇＋斬る(武器ありのみ)

ジャンプ中に使える、回転しながら落下する必殺技。攻撃判定の大きさが使いやすさの秘密。



◀ジャンプの頂点近くでしか使えない。



◀連続で使って相手を混乱させることも可能。



◀空中で技をくらった相手は転倒するのだ。

●通常技［近距離］
しゃがみ小蹴り

⬇＋Y

小蹴りは立ち、しゃがみともに相手の攻撃の出鼻をくじくために利用できる。



◀相手が動いたらすぐ技を出すようにする。

●必殺技
火炎曲舞

⬆⬇⬅➡＋斬る

口から炎を吐き出す。当たると燃えて転ぶうえ、ガードさせると数回ケズれる。



◀おもに相手の起き上がりに重ねて使う。

●必殺技
跳尾獅子

⬇⬆⬅＋蹴る(武器ありのみ)

槍を軸にして体全体で体当たりする。これも当たると相手が転び、ヒット回数も多い。



◀大きく左右に動くので、攻撃をかわせる。

初心者でも勝てる㊙戦術

血煙曲輪で飛び込みまくるだけでも十分戦えるぞ

基本でもある、血煙曲輪を連続して使う戦法は非常に有効だ。相手が的確に返し技を使えないようなら、これだけでもＯＫ。



◀ひたすら飛び込むだけでもパニックに。

VS.2P戦

応用テクニック

ジャンプ大斬り→しゃがみ小蹴り→跳尾獅子

飛び道具のスキなどに飛び込んで、確実にケズれ！

狂死郎はジャンプスピードがゆっくりなので、飛び込みからの攻撃は反撃を受けやすい。血煙曲輪を返されるようなら、この連係を狙おう。



◀まずは飛び込んで大斬り。



◀しゃがみ小蹴りを数回叩き込む。



▲跳尾獅子でケズる。相手が何か反撃しようとすればヒットするぞ。



▲血煙曲輪での飛び込みと併用して、攻撃タイミングをずらせばベター。

遠距離立ち大斬り→小跳尾獅子

中間距離での牽制&ケズり技に使おう

遠距離立ち大斬りをキャンセルして跳尾獅子。間合いを見切りそこねると当たる。



◀遠距離立ち大斬りのキャンセルは早めにするように。



◀大斬りよりもさらに跳尾獅子の間合いは広いのだ。

カウンター跳尾獅子

相手の攻撃をかわしつつ反撃できるぞ

相手の攻撃（地をはう飛び道具や下段攻撃）をやや先読みして跳尾獅子を使う。



◀跳尾獅子は大きく動くため、くらい判定が変化する。



◀これで相手の攻撃に当たることなく攻撃が可能だ。

VS.2P戦

このキャラはこうたおせ！

相手を転ばせたときなど、こちらが主導権を握っている場合以外は、基本的に相手の行動を先読みしての戦いになるはず。ミスは命取りだぞ。

VS. 服部半蔵





◀忍法うつせみ天舞をガードしたら、すぐに回天曲舞。

VS. タムタム



▲空中戦は血煙曲輪と回天曲舞で対処すれば問題ないはず。

VS. 不知火幻庵



▲血煙曲輪と跳尾獅子を多用して攻撃しよう。しゃがみ小斬りに注意。



中国大陸からやってきた真の豪傑にして、智将！

一つ一つの技が豪快かつ大胆。おまけに威力絶大ときている王虎の攻撃は、まさにその一撃をいかにして決めるかにかかっている。対ＣＰＵ戦では必殺技〝気功爆転法〟を使った攻撃をうまく活用すれば攻略できる。対２Ｐ戦では、気功爆転法を生かした攻撃はもちろんのこと、小技で相手のスキをうかがいつつ、リーチ・威力ともに強大な立ち斬りの一撃を決めるのが肝心だ。

武勇伝控え

出生の秘密

さる王家の末裔だが、そのことが皇帝に知られると命が危うい。そのため、このことは秘密としている。武勇伝も多く、17歳のとき虎を丸呑みしたとか、竜を従え天に昇ったなどと詩人に謳われたほどである。

修行時代

何といっても、体力作りが趣味という王虎のこと。幼い頃から、日々これ修行で体力増進に励んでいたことは想像に難くない。また、王家の末裔としての誇りから、智や徳の向上にも努力していたようである。

人間関係

政治手腕もあり、部下や民衆には深い信頼を寄せられている。また、何より家族を愛しており、異国日本の地にあっても、妻の眠眠と長男の大虎のことを思わない日はないという。

王虎 スペシャルデータ



問１▶剣術を始めたきっかけは？

「文武両道は、わが王家の習わしだ。それまでのこと」

問２▶この戦いに参加した理由は？

「わが右腕となる漢（おとこ）を、探しておったのじゃ」

問３▶王家の証はどこにあるの？

「秘密だ！」（王家の証は肌身はなさず隠し持っているが、軽装な王虎をみるとそれらしい物は１つしかないが……）

問４▶ラスト後の王虎の生死は？

「運命ゆえ知るよしもなし」（ネオジオ版のエンディングでは、あのような行動を取っていた王虎だが、ＳＦＣ版では……）

王虎　基本データ

- 流派　▸少林寺流抜刀術
- 生年月日　▸清89年１月２日
- 年齢　▸35歳
- 出生地　▸中国・ある王家の末裔
- 血ノ型　▸Ｏ型

…６尺６寸（身長195cm）
…30貫目（体重111kg）



耳にはピアス？
イラストではピアスをしている王虎だが、ゲーム画面ではつけていないのだ。礼装用なのだろうか？

斬肉大包刀
長さ１m以上はあると思われる、いかにも重そうな青竜刀。王虎にしか、扱えないだろう。

王虎の背景は……西安 ―シーアン―



◀叩きつけるような豪雨、吹きつける風。さらに、飛脚が投げる爆弾が最も多いステージでもあるのだ。

王虎の通常技

王虎の通常技はいずれも強力だが、モーションが遅い。また、王虎自身も、動きが鈍いほうなので、その点に注意する必要がある。基本的には、包丁大突刺、頭蓋縦割斬といった技を使っていけばいいのだが、防御されるとスキが大きいのが困りもの。

対空技としては、座縦斬がベスト。だが、剣を落としたら中段蹴りか、防御かで迷うところだ。しつこく接近してくる敵には小脛脚か虎脛脚が、連打もできて使い勝手がよい。

落虎爪斬、王虎的回転尻や王虎的大回転尻のめくりも効果的。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	横斬	縦斬	手甲打	手甲打
	A	縦斬	青龍突	岩砕拳	岩砕拳
	L(R)-A(X)	包丁大突刺	頭蓋縦割斬	大岩砕拳	大岩砕拳
	Y	苦腹蹴	苦腹蹴	苦腹蹴	苦腹蹴
	B	中段蹴	中段蹴	中段蹴り	中段蹴り
	L(R)-B(Y)	殴脚回蹴	尻的大突撃	殴脚回蹴	尻的大突撃
しゃがみ攻撃	X	座手甲打	鉄球打	座手甲打	座手甲打
	A	座縦斬	座縦斬	座岩砕拳	座岩砕拳
	L(R)-A(X)	昇天斬	座縦斬	座大岩砕拳	座大岩砕拳
	Y	小脛脚	小脛脚	小脛脚	小脛脚
	B	虎脛脚	虎脛脚	虎脛脚	虎脛脚
	L(R)-B(Y)	低殴脚回払	低殴脚回払	低殴脚回払	低殴脚回払
垂直ジャンプ攻撃	X	虎牙斬	虎牙斬	跳手甲打	跳手甲打
	A	虎牙斬	虎牙斬	跳手甲打	跳手甲打
	L(R)-A(X)	落虎爪斬	落虎爪斬	落岩砕拳	落岩砕拳
	Y	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚
	B	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚	飛翔王虎脚
	L(R)-B(Y)	王虎的大回転尻	王虎的大回転尻	王虎的大回転尻	王虎的大回転尻
斜めジャンプ攻撃	X	虎牙斬	虎牙斬	跳手甲打	跳手甲打
	A	虎牙斬	虎牙斬	跳手甲打	跳手甲打
	L(R)-A(X)	落虎爪斬	落虎爪斬	落岩砕拳	落岩砕拳
	Y	跳膝蹴（飛翔王虎舞）	跳膝蹴（飛翔王虎舞）	跳膝蹴（飛翔王虎舞）	跳膝蹴（飛翔王虎舞）
	B	王虎的回転尻（飛翔王虎舞）	王虎的回転尻（飛翔王虎舞）	王虎的回転尻（飛翔王虎舞）	王虎的回転尻（飛翔王虎舞）
	L(R)-B(Y)	王虎的大回転尻	王虎的大回転尻	王虎的大回転尻	王虎的大回転尻



包丁大突刺
◀威力も抜群だし、うまくやれば2発入るのが強みだ。

頭蓋縦割斬
▶けっこうリーチがあるので、思いのほかに使える技だ。





中段蹴
◀剣なしでの対空技。しかし、落とせない技も多いので注意。

座縦斬
▶剣を持っている場合には、これが対空技としてベスト。





小脛脚
◀接近戦で、敵を追い返すのにはいちばん便利な技。連打も利くぞ。

虎脛脚
▶接近戦では、小脛脚の連打に交ぜて使えば効果的。





落虎爪斬
◀リーチは短めだが、後ろにも判定があるため、めくりに使える。

王虎的大回転尻
▶剣を落としたら、こいつで飛び込み攻撃をかけよう。





王虎的回転尻
◀上ふたつの技と同様、飛びこして、めくりに使えるのが強い。

王虎



王虎 WAN-FU

必殺技・組み技実戦活用法

気功爆転法の威力は全必殺技の中でもトップクラスのもので、実戦的である。気功旋風斬は対空技としてうまく活用しよう。

必殺技

気功爆転法はジャンプ頂点から炎の剣を投げるというもの。小、中、大で剣と王虎の飛ぶ軌道が変化する。気功旋風斬は相手の飛び込みを引きつけて出せ。

気功爆転法
きこうばくてんほう

↓↙←＋斬る（武器ありのみ）



▲剣が当たる位置によって攻撃力が変わる。小、中、大と使いわけて出そう。

気功旋風斬
きこうせんぷうざん

→↓↘＋斬る（武器ありのみ）



▲技の出る瞬間に無敵時間がある。相手の起き上がりに重ねて使おう。



爆転法の使い方がすべてだ 忘れるな!!

「気功爆転法」活用テクニック

小、中、大の爆転法の出る軌道を覚えよう



▲小爆転法は、少し後方にジャンプしつつ画面の約⅓ほどの距離に燃えさかる剣を投げる。



▲中爆転法は、垂直ジャンプから剣を投げる。画面端近くまで剣を投げることができる。



▲大爆転法では、王虎が画面端から逆の端までジャンプする。そのジャンプの頂点から剣を投げる。

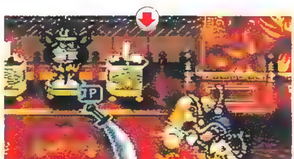
大爆転法を使った戦法



▲相手の目の前に着地するために、この間合いで爆転法を出す。投げが目的なので爆転法の威力は無視してよい。



▲相手は爆転法の剣が怖くてガードを固めてしまう。そこで相手の目の前に着地したら……。



▲大斬りの投げを決めてやろう。相手のガードが堅ければ堅いほど決まりやすい。

大爆転法からハメよう



◀相手の背後に着地するために、これぐらいの間合いから…。



▲大爆転法を出し、後はしゃがみ小蹴りを連打して相手を炎の剣の中に押し込めよう。

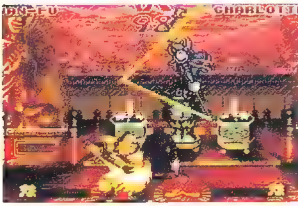
小爆転法は対空技に



▲相手の飛び込みに合わせて出せば強力な対空技になる。投げた剣はすぐに拾いにいこう。

「気功旋風斬」活用テクニック

■無敵時間を利用して対空技として生かそう



▲相手がジャンプの頂点に来たところで出す。小、中、大での威力の違いはさほどないのでスキの小さい小で出そう。



▲あまりに引きつけてから旋風斬を出そうとすると技の出がかりをつぶされてしまう。出すタイミングを覚えよう。

■相手の起き上がりに重ねて体力を奪え!!



▲相手の起き上がりにワンテンポずらして気功旋風斬を出す。相手の攻撃を読んでカウンターとして使うのだ。



▲こちらに無敵時間があるので、相手が攻撃してくれれば打ち勝てる。ガードされたときには反撃を覚悟しよう。

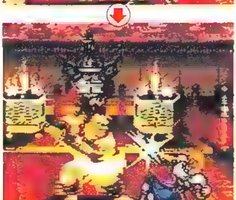
■連続技に組み込もう



◀相手のスキを突いて大斬りで飛び込み……。



◀すぐに旋風斬を入力する。実戦でも使える。



◀近距離での立ち大斬りからつなぐのもOK。

■攻め込まれたときには



▲起き上がりに攻め込まれたときには、立ち上がろうとしているところで気功旋風斬のコマンドを入力しておく。



▲立ち上がると同時に気功旋風斬が出るので、相手の飛び込みを迎撃することができる。

組み技

剣を投げてしまった後にはいつでも狙っていきたいのが頭蓋落砕。多彩な投げ技を持つ王虎の最強の投げ技だ。

	[illegible]	[illegible]
A	重激斬	壁打投
B	尾骨撃砕	尾骨撃砕
L(R)+A(X)	殺連刃	頭蓋落砕
L(R)+B(Y)	尻潰し	尻潰し

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦殺連刃

◀相手を尻で潰し刃で何回も突き、最後に相手を蹴り飛ばす。

⇨壁打投

▶相手をボール状に丸めて画面端の壁にぶつけるという技。



組み技活用テクニック

相手を画面端に追い込んで投げを狙おう

画面端に追い込んだ相手にジャンプ小蹴りで近づき、投げ飛ばしてしまおう。



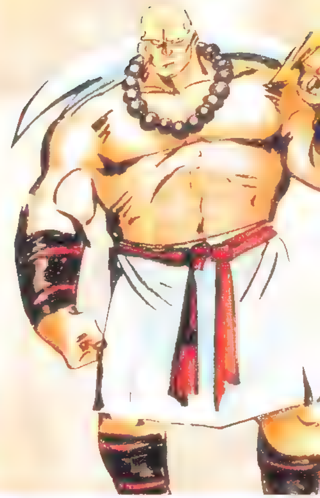
◀ガードして固まっているので……。



◀着地後に投げることができる。

VS. CPU戦

王虎　WAN-FU



一撃必殺!!　爆転法にすべてをかけろ

対ＣＰＵ戦において、気功爆転法は、非常に有効だ。投げつけた剣を利用してハメ技を使ったり、連係で投げを狙ったりできる。通常技では、ジャンプ（または立ち）大斬りの威力が絶大。とくに立ち大斬りはリーチも長く、離れた相手のスキを狙って攻撃できる。



▲威力は抜群だが、投げてしまった剣を拾いにいかなければならない。

技の極意

対ＣＰＵ戦では気功爆転法を使った戦法がかなり有効だ。投げてしまった剣は、ジャンプ小蹴りで飛び込んで拾いにいこう。

●必殺技
気功爆転法

⬇⬋⬅＋斬る

小、中、大斬りで、出る軌道が違う。中でもよく使うのが中と大。相手を端に追い込んでの中爆転法のハメは強力だ。



◀端に追い込んでからの中爆転法。



◀相手の起き上がりに重ねて使い……。



◀しゃがみ小蹴りで爆炎に押し込めろ。

●通常技（遠距離）
遠距離立ち大斬り

R(L)を押しながらA(X)

大きなモーションから遠くまで剣を投げるように斬る。リーチの長さを生かして相手の技のスキをぶった斬れ!!



◀王虎の立ち大斬りは……。



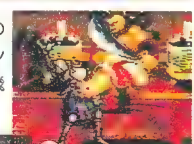
◀なんとここまで届いてしまう！



◀しかも2段攻撃になっているぞ!!

●通常技
ジャンプ小蹴り

斜めジャンプ中X



▶攻撃判定の大きいジャンプ小蹴りで飛び込もう。



◀しゃがみ小蹴りなどにつなぎ、相手の体力を奪え！

●組み技
頭蓋落砕

➡＋L(R)を押しながらA(X)



▲王虎の投げの中でいちばん強力な技。爆転法からのスカし投げを狙おう。

連係・連続技の真髄

▶王虎の連係・連続技は、どれも豪快かつ威力絶大。爆転法からのハメ、投げも強力だが、ジャンプ大斬りからの連続技もかなり使えるぞ。

ジャンプ大斬り→大気功旋風斬

絶大な威力のジャンプ大斬りからの連続技だ！

相手の技のスキをついては飛び込み、こちらの攻撃が当たると同時に気功旋風斬のコマンドを入力する。確実につながるように練習しよう。



◀飛び込む間合いはこれぐらい。



◀しっかりとジャンプ大斬りを当てて…。



▲すぐに気功旋風斬を入力して、確実に相手の体力を奪おう。



▲→↓↘＋大斬りが旋風斬のコマンド。確実に相手に当たるように練習しよう。

大気功爆転法→しゃがみ小蹴り

大爆転法の軌道を利用して相手を燃やしてしまえ

中爆転法からしゃがみ小蹴りのハメ技があるが、この技は大爆転法からでもハメられる。端に追い込む必要はないが、出す間合いは難しいぞ。



◀これぐらい離れた間合いで出す。



◀王虎と剣の間に相手を挟み込んで……。



▲着地と同時にしゃがみ小蹴りを連打。相手を爆炎の剣の中に押し込めよう。



▲立ちガードの相手には、しゃがみ小蹴りと炎の大ダメージを与えられる。

大気功爆転法→頭蓋落砕

大爆転法の飛び込みを利用して相手を投げろ!!

中、大爆転のジャンプの軌道を利用して、ガードの堅い相手の目の前に着地するように爆転法を出す。すかさず頭蓋落砕を狙い打とう。



◀出す間合いは結構離れている。



◀相手は爆転法をガードしているので…。



◀目の前に着地してすかさず投げよう。

技の真髄

中爆転法の垂直ジャンプを使って投げを狙え

相手の目の前で中爆転法を出し、着地と同時に投げを狙おう。



◀相手を投げたらすぐに剣を拾いにいこう。

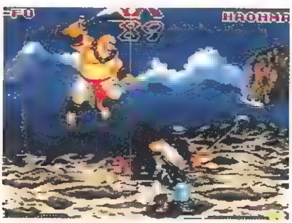
王虎

対 覇王丸

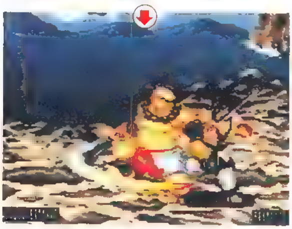


旋風裂斬の大きなスキを狙って飛び込め!!

旋風裂斬のスキにジャンプ大斬りで飛び込んでから、大気功旋風斬につないで相手の体力を奪い取ろう。これを繰り返すのがいちばん安全な戦法だ。



▲旋風裂斬に合わせて飛び込むため近距離で戦うワケだが、一定の距離を保つために立ち中斬りなどで牽制しよう。



▲覇王丸の旋風裂斬のモーションに合わせてジャンプ大斬りで飛び込もう。覇王丸に決まると同時に……。



▲気功旋風斬の入力をする。これで相手が気絶することもあるので、そのときは立ち大斬りなどをおみまいしよう。

対 ナコルル



アンヌムツベをガードして必殺の一撃をくらわせろ

しゃがみ小蹴りなどを中間距離から出してナコルルのアンヌムツベを誘い、ガードした後、しゃがみ中斬りを決める。これを繰り返すだけで勝てる。



◀アンヌムツベは立ちガードでもOK。



◀確実に中斬りを決めて体力を奪おう。

剣術覚え書き

鷹につかまったナコルルに大ダメージを与えろ

鷹につかまったナコルルは大気功爆転法で落とすことができる。大ダメージを与える数少ないチャンス。確実に決めよう。



▲上昇されてしまっても、大爆転法なら攻撃することができる。

対 橘右京



技のスキをついて組み技で攻撃だ!

ＣＰＵの右京には組み技が決まりやすい。しゃがみ大斬りや立ち大蹴りなどのスキの大きな技を使ってくるのでガードした後、即座に組み技をくらわせろ。



◀スキの大きな技をよく使ってくる。



◀歩いてきたところを投げることも可。



▲もし右京がささめゆきでケズってきたら、しっかりとガードしてから……。



▲技の終わり際に立ち大斬りをおみまいしよう。この一太刀でトドメだ。

対 柳生十兵衛



飛び込みからの特大の一撃で一気に勝負を決めてやれ

ＣＰＵの十兵衛には飛び込みからの攻撃が決まりやすい。ジャンプ大斬りから大気功旋風斬につなぐ連係技で繰り返しダメージを与えて、勝利を奪い取れ。



◀ジャンプ攻撃が非常に決まりやすい。



◀大ダメージを与えて一気に勝とう。

剣術覚え書き

八相発破はあなどれないケズリ技だ!!

十兵衛の八相発破は攻撃判定が大きく、うかつに飛び込むと逆に大ダメージを受けてしまう。技が終了したら攻撃しよう。



▲攻撃判定の大きいジャンプ小蹴りなどで飛び込むのはＯＫ。

対 ガルフォード



飛び道具を出したスキをついてたたみ込め

ガルフォードは飛び道具を撃った後の大きなスキが、攻撃の狙いめとなる。ジャンプ大斬りから大気功旋風斬につないで体力を奪っていこう。



◀距離をおき、飛び道具を待とう。



◀すかさず飛び込んで大斬りだ。



◀大旋風斬につなぎ、大ダメージを与えろ。

剣術覚え書き

シャドーコピーは垂直ジャンプ攻撃で対処しろ

ガルフォードの出現寸前に垂直ジャンプして大斬りを出そう。



◀下降中に攻撃するのがポイントだ。

対 千両狂死郎



歌舞伎役者狂死郎 炎の中で舞って散れ!!

ＣＰＵの狂死郎には大爆転法を繰り返し出すだけで勝てる。ガードが甘く、すばやく反応しようとするため爆転法の炎に勝手に当たってくれるのだ。



◀スタート地点からいきなり大爆転法だ。



◀おもしろいように技をくらってくれる。



▲剣を拾った位置から再び大爆転法を出そう。これを繰り返せば楽勝だ。



▲炎の中で舞い踊る狂死郎。死に際も鮮やかだ。

対 王虎



さらば兄弟、必殺の大斬りでやすらかに眠らせてやる

CPUの王虎はガードが堅いので、立ち中斬り、小蹴りなどで相手の立ち大斬りを誘い、それをガードした後、立ち大斬りを叩き込むのが有効な戦法だ。



◀相手の立ち大斬りを誘い、ガード後…。



◀立ち大斬りをくらわせてやろう。



◀投げた剣は拾わせずに戦いを進めよう。

剣術覚え書き

CPU王虎のガードの堅さを利用して投げるのだ

間合いをおいた後に出す大爆転法からの投げが決まりやすい。



◀相手はガードをしているので投げられる。

対 シャルロット



必殺の大爆転法で相手の動きを翻弄しろ!!

CPUのシャルロットは投げを狙ってくることが多いのでコレを投げ返そう。大爆転法は出すとよく当たる技。体力を奪っていくには有効だ。



◀目の前まで歩いてくるので……。



◀大斬りの組み技を決めて体力を奪え。



▲大爆転法を出すと、シャルロットは反応して攻撃を繰り出そうとする。



▲剣を拾った位置から再び大爆転法を出す。これを繰り返して勝負を決めろ。

対 タムタム

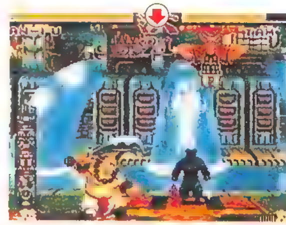


強力なジャンプ大斬りを対空迎撃技として使おう

しゃがみ小蹴りでタムタムの飛び込みを誘い、それをジャンプ大斬りで落とそう。ときどき反撃されるものの、いちばん安全かつ確実な戦法だ。



▲しゃがみ小蹴りで飛び込みを誘う。骸骨などはしっかりガードしよう。



▲空中でタムタムの懐に飛び込むようにジャンプ大斬りを出す。



▲返されることもあるが、一撃の威力は違うので気にせず繰り返し落とそう。

対 アースクェイク

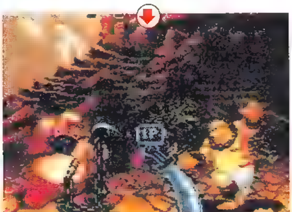


大爆転法で相手の体力をケズり取れ

ガードの堅いアースクェイクだが、投げてしまった爆転法の剣を拾わせてくれる。大爆転法を繰り返し出して相手の体力をケズり取ってしまおう。



▲スタート地点から大爆転法を出し、アースクェイクの体力をガードの出かかりからケズってしまおう。



▲剣を拾ったらバックダッシュで距離を置いて再び大爆転法を出そう。これを繰り返せば勝つことができる。



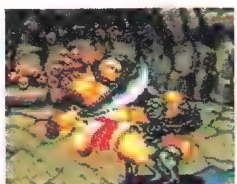
▲たまに剣を拾うのを邪魔されてしまうので、ジャンプ小蹴り、しゃがみ小蹴りで相手を追い払おう。

対 不知火幻庵



幻庵は強敵!! 爆転法から勝機をつかめ

初めのうちはジャンプ小蹴り、しゃがみ小蹴りとつないで体力を奪う。体力の少なくなった幻庵が活発に動き出したら大爆転法を決めてやれ。



◀ジャンプ小蹴りからしゃがみ小蹴りへ。



◀相手の体力を3分の1程奪ったら……。



▲中間距離から大爆転法を出そう。決まったらすぐに剣を拾いにいこう。



▲剣を拾った位置から再び大爆転法を出す。この繰り返しだけで勝てるぞ。

対 服部半蔵



半蔵のジャンプのスキを見切って斬りすてろ!!

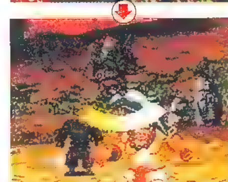
ジャンプのスキに立ち大斬りをくらわせると、うつせみ地斬をよく出してくる。それをガードして再び立ち大斬りを決めれば、確実に体力を奪っていける。



◀ジャンプ着地点を狙って攻撃する。



◀半蔵はうつせみ地斬を出すので……。



◀ガード後、立ち大斬りを決めてやれ。

剣術覚え書き

爆炎龍ダッシュ攻撃は垂直ジャンプで対処しろ!!

爆炎龍をできるだけ引きつけてから垂直ジャンプ大斬りだ。



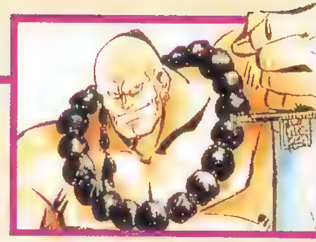
◀下降中に大斬りを出すと相手に当たるぞ。

王虎

VS.2P戦

王虎 戦術マニュアル

WAN-FU





▲一瞬のスキを突いての大斬りが炸裂。

■必殺の一撃で相手の戦意を喪失させろ!!

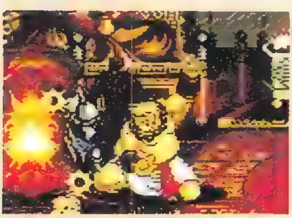
中、遠距離からは相手のスキをうかがいつつ立ち大斬りを決め、ガードの堅い相手には爆転法からのハメや投げを狙っていく。接近戦には弱いので近づかれたら連打のきくしゃがみ小蹴りで相手を追い払おう。画面端に追い込まれたときには、小爆転法や気功旋風斬を対空技として使い、立ち大斬りが届く間合いを保つ。ガードを堅め一撃を叩き込む冷静さを持って戦おう。

VS.2P戦 基本テクニック

●必殺技 気功爆転法

⬇⬋⬅+斬る

気功爆転法を使った戦法はCPUと同じものだが、大爆転法からの投げはガードの堅い2P相手のほうが決まりやすい。



▲画面端で、中爆転法を相手の起き上がりに重ねるように出し、しゃがみ小蹴りで爆炎の中に押し込める戦法。



▲お互い画面端にいる所から大爆転法を出す。相手はガードを堅くしているので着地後すぐに投げてしまおう。

●通常技 しゃがみ小蹴り

⬇+Y

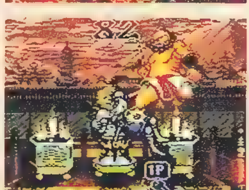
接近戦では有効な技のすくない王虎にとって、しゃがみ小蹴りは相手との距離をおくのに使える。連打もきくぞ。



◀投げなどを狙ってきたら小蹴りで追い払え。



◀相手の起き上がりに重ねて攻めるのも有効。



◀投げた剣を拾うときはジャンプ小蹴りから。

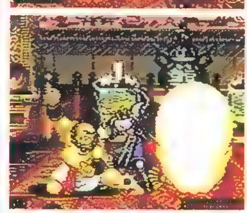
初心者でも勝てる㊙戦術

大爆転法を頭上に落とし、炎の中に押し込め!!

大爆転法を出す間合いが難しい。相手を炎と王虎の間に挟み込むように爆転法を出せれば勝ったも同然。しゃがみ小蹴りで炎の中に押し込めよう。



◀何度も練習して、この間合いを覚えよう。



◀大爆転法の後、すぐにしゃがみ小蹴りを連打。



◀相手の頭上を狙いガードを混乱させる。

VS.2P戦 応用テクニック

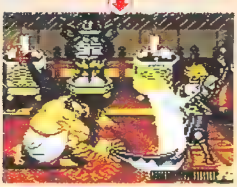
立ち大斬り［遠距離］

相手のスキを誘い出して立ち大斬りを決めてやれ

とにかく冷静に相手のスキを狙っていく。立ち大斬りはガードされると確実に反撃されてしまうので、小技で相手のスキを誘うのがポイント。



◀この距離で相手のスキをうかがう。



◀バックダッシュなどでこの距離を保つ。



▲相手が大斬りを出しているなら、ガード後に立ち大斬りを狙っていける。

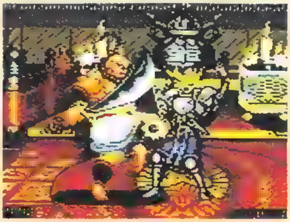


▲相手の必殺技の出がかりを狙うのもかなり有効。確実に決めていこう。

立ち小蹴り［近距離］

攻撃判定の大きい立ち小蹴りで接近戦を避けよう

小蹴りはジャンプ、しゃがみともに使える。立ち小蹴りは相手の技に合わせて出せば打ち勝てる!!



▲接近されたら立ち、しゃがみ小蹴りで相手の体力を奪いつつ距離を保とう。剣がないときには使える技だ。

ジャンプ大斬り

一撃必殺の威力にかけて逆転を狙って飛び込もう

ジャンプ大斬りを1発決めれば相手の体力の約1/3を奪うことができる。相手の起き上がりやスキを突いて飛び込もう。

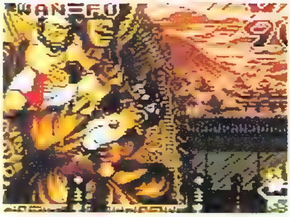


▲相手が飛び道具を出したスキや大技をミスしたスキに飛び込み、大気功旋風斬などにつなげて相手の体力を奪え。

VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

ナコルルなどの待ちキャラ相手には、相手のスキを誘って攻撃。十兵衛やシャルロット、タムタムといったジャンプ大斬りキャラには爆転法を使おう。

VS. ナコルル



▲爆転法を出すと、動きのすばやいナコルル相手では、剣を拾うのにひと苦労するので、相手のジャンプ攻撃には垂直ジャンプ小蹴りなどで対処しよう。



▲ナコルルは王虎の技のスキを狙ってアンヌムツベを出してくる。こちらはそのアンヌムツベを待ってしゃがみ中斬りなどを入れて相手の体力を奪おう。

VS. 柳生十兵衛



▲ジャンプ大斬りを中心に使ってくるタイプの相手には、小爆転法を対空技として使う。相手の飛び込みを狙って当てよう。



圧倒的なパワーを秘め、祖国の民のために戦う

シャルロットの攻撃は鋭く、リーチが長いのが特徴。加えて飛び込みからの斬り攻撃が強力で、とくに大斬りでの飛び込みは対CPU戦、2P戦ともに使える技だ。基本技が強いために必殺技が目立たない戦いになりがちだが、攻守にうまくおりまぜて使えば戦いをより有利に進めることができる。組み技は1つだけだが間合いが広くても使えるので、攻撃の要としてとても役に立つ。

武勇伝控え

出生の秘密

パリ郊外、ブローニュの森近くの屋敷で、貴族の娘として生まれた。ただ、貴族とはいっても、あまり身分は高くなかった。その点では（本人は不満かもしれないが）覇王丸と似ているともいえる。

修行時代

貴族の娘らしからず、シャルロットは領地の農民の暮らしを視察したり、キツネ狩りに精を出すことを好んだ。また、剣の稽古も好きだったようで、現在の剣さばきはそのときの練習のたまものであろう。

人間関係

良識派の貴族には、知り合いが多かったようだ。また、領民からも深く慕われていた。なお、フランス本国には、父セルジュ、母ジョセフィーヌ、弟カルダン、そして伝書鳩のピエールといった家族がいる。

シャルロット スペシャルデータ



問1▶剣術を始めたきっかけは？

「剣術は趣味だ。しかし、やるからには徹底的に強くあらねば……」

問2▶ラロッシュの意味は？

「剣の先生に頂いたときから、すでにラロッシュという名がついていたので、詳しい名前の由来はわからない」

問3▶シャルロットとジャンヌは同一人物？

「そのような者、私は知らぬ」シャルロットは貴族、『ワールドヒーローズ2』のジャンヌは平民。やはり、この2人は別人のようだ。

シャルロット　基本データ

…72インチ（身長180cm）

…105ポンド（体重47.25kg）



●流派↓我流
●生年月日↓1761年2月4日
●年齢↓27歳
●出生地↓フランス
●血ノ型↓B型

長い髪

当時の貴族社会では、男といえども長髪が当たり前。むしろ、髪を結い上げるのが女性。下ろすのは男性、または成人前の女性だった。ということは、この髪は……。

軽量の鎧

シャルロットの着ている鎧は少し大きめで、一見動きにくそうだが、実は軽い金属でできている。頭からスッポリとかぶるように装着し、簡単な金具で固定している。

ラロッシュ

シャルロットが肌身離さず持っているレイピア。日本語では、細身剣などとも言われている。サーベルとはすこし違うが、突くようにして使う点は同じ。

■ シャルロットの背景は……ヴェルサイユ



◀フランス、その貴族文化の頂点ともいわれる宮殿の中で、血で血を洗う戦いが繰り広げられるのだ。

シャルロットの通常技

リーチ、スピード、攻撃力とシャルロットの技はどれを取っても一級品。小技なら、ファーントやミリューファーント、ダウンキックあたりが使いやすい。対空としてなら、スキップキックやジャンプキックといった蹴り系の技がなかなか使えるので便利。トライファーント系の技なら、タイミングさえ合えばジャンプトライファーントが超強力。飛び込み、めくり、さらには対空にだって有効である。

また、武器を落としたりしたときには、裏コブシ打ちよりは、しゃがみコブシ打ちがいい。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	ドウ・ファーント	ファーント	コブシ打ち	コブシ打ち
	A	ドウ・ファーント	ミリューファーント	コブシ打ち	コブシ打ち
	L(R)-A(X)	トライファーント	トライファーント	裏コブシ打ち	裏コブシ打ち
	Y	スキップキック	スキップキック	スキップキック	スキップキック
	B	スキップキック	スキップキック	スキップキック	スキップキック
	L(R)-B(Y)	スキップキック	スキップキック	スキップキック	スキップキック
しゃがみ攻撃	X	しゃがみ ドウ・ファーント	しゃがみファーント	しゃがみコブシ打ち	しゃがみコブシ打ち
	A	しゃがみ ドウ・ファーント	しゃがみ ドウ・ファーント	しゃがみコブシ打ち	しゃがみコブシ打ち
	L(R)-A(X)	しゃがみトライファーント	しゃがみトライファーント	しゃがみ裏コブシ打ち	しゃがみ裏コブシ打ち
	Y	ローキック	ローキック	ローキック	ローキック
	B	ダウンキック	ダウンキック	ダウンキック	ダウンキック
	L(R)-B(Y)	ダウンキック	ダウンキック	ダウンキック	ダウンキック
垂直ジャンプ攻撃	X	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち
	A	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち
	L(R)-A(X)	ジャンプトライファーント	ジャンプトライファーント	ジャンプ裏コブシ打ち	ジャンプ裏コブシ打ち
	Y	サンクシオン	サンクシオン	サンクシオン	サンクシオン
	B	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック
	L(R)-B(Y)	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック
斜めジャンプ攻撃	X	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち
	A	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプ ドウ・ファーント	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち
	L(R)-A(X)	ジャンプトライファーント	ジャンプトライファーント	ジャンプ裏コブシ打ち	ジャンプ裏コブシ打ち
	Y	サンクシオン	サンクシオン	サンクシオン	サンクシオン
	B	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック
	L(R)+B(Y)	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック	ジャンプキック



ファーント
◀ほかのキャラと比べてスピードとリーチが共にあり、使える。



ミリューファーント
▶ファーントにスピードで劣るが、リーチで勝る。交えて使え。



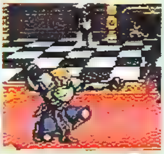
トライファーント
◀大斬り技の基本型。見ためどおり、当たり判定は剣の軌線だ。



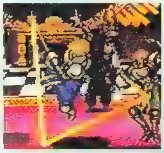
裏コブシ打ち
▶剣のあるときにくらべ、威力もリーチも格段に劣るので注意。



スキップキック
◀対空技としては、この蹴りがけっこう効果的。大で使いたい。



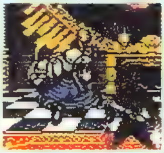
しゃがみコブシ打ち
▶剣を落としたときはこれで敵を牽制し、早めに取りに行こう。



ジャンプトライファーント
◀飛び込みでこれを使うのは卑怯、と言われるほど強力な技だ。



ダウンキック
▶リーチも長く、相手を転ばせるのにも効果があるのが強み。



ジャンプキック
◀飛び込みに強い。武器なしのときには、対空技としても重宝。



シャルロット CHARLOTTE

必殺技・組み技実戦活用法

シャルロットの場合、通常技のスキが小さい分、必殺技の使い所がない。しかし、必殺技自体は強力なので、攻撃パターンに組み込んで使おう。

必殺技

パワーグラデイションは攻撃判定が大きく、対地・対空の両方でカウンター技として利用できる。スプラッシュファーントは、おもに残り少ない相手の体力を奪うのに用いる。

パワーグラデイション
ぱわーぐらでいしょん

←↓↙＋斬る（武器あり）



▲技の出る瞬間に無敵時間があり、小、中、大の順に無敵時間が長い。

スプラッシュファーント
すぷらっしゅふぁーんと

斬る連打（武器あり）



▲剣を上下に繰り出し、相手の体力を奪う。小、中、大で移動距離が違う。

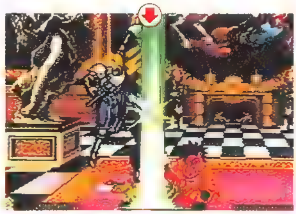


「パワーグラデイション」活用テクニック

■対空、対地ともに使える



▲相手がジャンプしてくるのを見てから出しても、十分に対空技として成立する。

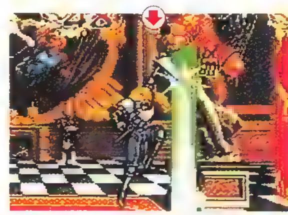


▲相手の技に合わせてパワーグラデイションを出す。無敵時間があるので打ち勝つことができる。

■相手のジャンプを誘え



▲立ち小、中斬りで相手を画面端に追いやる。動きを封じてしまえば相手は飛び込まざるを得ない。



▲飛び込んできたら、すかさずパワーグラデイションを出す。再び相手を画面端に追いやれるぞ。

■起き上がりに攻め込め



◀しゃがみ中蹴りを起き上がりに重ねて。

▲パワーグラデイションをすぐ入力する。反撃を試みた相手に攻撃できる。

■連係技のシメに使おう



◀連係技はスキが大きいので……。

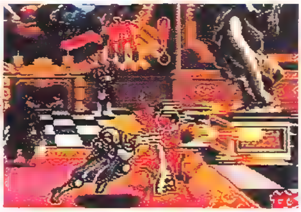
▲カウンターのパワーグラデイションを出そう。スキを補うことができる。

「スプラッシュファーント」活用テクニック

■残り少ない相手の体力をケズり取ってしまえ!!



▲相手の体力が残り少なくなり、ケズれば勝てそうなときには、すぐにスプラッシュファーントを出そう。



▲スプラッシュファーントは出し終わった後のスキが大きいので、使用するチャンスをうかがって使っていこう。

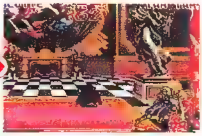
■小、中、大で前進する距離が違う



▲小、中、大とどれで出しても3段攻撃になっている。



▲強で出せばかなり遠くにいる相手も攻撃することができる。



▲相手のジャンプ着地点などを狙うときは、出の早い小を使おう。

■フェイントに使おう

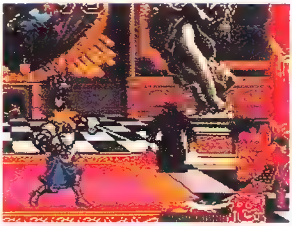


▲スプラッシュファーントを出した後にパワーグラデイションを出し、相手の反撃をカウンターで返そう。相手はガード後、大斬りを出すことが多い。



▲ただ、対2P戦の場合は、スムーズにパワーグラデイションが出ても、相手に反撃されてしまうことのほうが多いので注意。対CPU戦では決めやすい。

■気絶した相手に決めろ



▲シャルロットのジャンプ大斬りが2回続けて入ると、相手が気絶する確率が高い。相手が気絶したら3段攻撃を決めるために、大斬りで技を出そう。



▲前進距離の長い大スプラッシュファーントを決めた後の相手の反撃を予想して、パワーグラデイションを出しておくのも有効だ。

組み技

リオン・ランセは投げ間合いが大きくシャルロットの歩行速度も速いので、実戦でも狙って使える。

	[illegible]	[illegible]
A	リオン・ランセ	リオン・ランセ
B	リオン・ランセ	リオン・ランセ
L(R)+A(X)	リオン・ランセ	リオン・ランセ
L(R)+B(Y)	リオン・ランセ	リオン・ランセ

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。

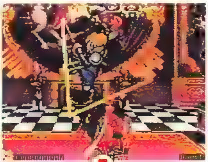


▲片手で相手を後方に投げ飛ばす技、リオン・ランセ。シャルロットの投げはこれ一つだけだがとても使える。

組み技活用テクニック

ジャンプ大斬りからのスカシ投げを決めよう

ガードを堅めている相手にジャンプ大斬りをスカし、着地後に投げてしまえ。



◀ジャンプ大斬りを当てないで……。



◀着地後、すぐに投げてしまおう。

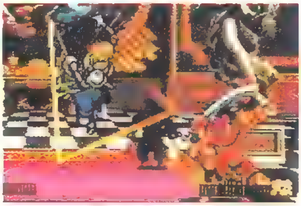
VS.CPU戦

シャルロット CHARLOTTE



最強のジャンプ大斬りですべてを斬り払え!!

攻撃判定が広く、威力もあるジャンプ大斬りがいちばんの武器。立ち小、中斬りもリーチが長く使える技だ。対CPU戦では、この3つの技以外にも、対空技として立ち大蹴り、相手の体力を減らすケズリ技としてスプラッシュファーントなどが使えるぞ。



▲ジャンプで大斬り。めくりでも入りやすく、2段攻撃になっているぞ!!

技の極意

地上でも空中でもその技の強さから常に有利に戦いを進めることができる。なかでもジャンプ大斬り、立ち小、中斬りはかなり役立つ。

● 通常技

ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中L(R)を押しながらA(X)

対CPU戦では、全キャラ中、最も強いシャルロット。ジャンプ大斬りだけで勝てる相手もいる!!



▲一度ジャンプ大斬りをガードさせた位置から再びうまく飛び込めばめくりで2段攻撃できる。



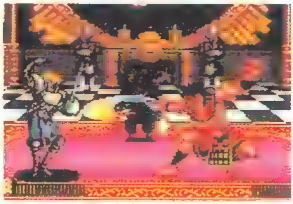
▲相手のジャンプと同時に、こちらも垂直ジャンプ大斬りを出せばかなり有効に迎撃できる。

● 通常技

遠距離立ち中斬り

A

リーチが長く技のスピードの速い立ち小、中斬りを相手の技のリーチやスピードに合わせて使い分けして戦おう。



▲相手の立ち中斬りのリーチはこれぐらい。シャルロットには全然届いていない。



▲シャルロットの立ち中斬りだと届く。リーチの差を生かしたこの距離で相手のスキを攻撃しよう。

● 通常技

立ち大蹴り

L(R)を押しながらB(Y)



▲立ち大蹴りはステップの距離が長く、相手を転ばせられる強力な対空技だ!!

● 組み技

リオン・ランセ

➡+大(中)の斬りまたは蹴り



▲投げ間合いが広いので、歩行スピードの速いシャルロットは狙って使える。

連係・連続技の真髄

シャルロットには有効な連続技がない分、連係技はどれも強力で使えるものばかり。ジャンプ大斬りからの連係技はとくに強力だ。

ジャンプ大斬り→ジャンプ大斬り

対CPU戦ではこの連係技がいちばん強力だ!!

ジャンプ大斬りが当たったら1歩さがってから再び飛び込むのがベストの間合い。ガードされたら垂直ジャンプ大斬りにつなごう。



◀スタート時にすぐに飛び込むのも有効。



◀めくりで入るには近い間合いから。



▲一度飛び込んでガードされた場合、垂直ジャンプ大斬りにつなぐと……。

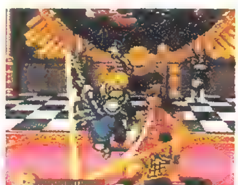


▲相手はガードするか、反撃しようとしてこちらの攻撃をくらってくれる。

ジャンプ大斬り→スプラッシュファーント

少ない相手の体力を有無をいわせずケズりとれ!!

ジャンプ大斬りはガードされてもOK。そのまま大斬りの連打でスプラッシュファーントにつないで相手の体力をケズりとろう。



◀とりあえず相手に攻撃を当てて……。



◀相手の動きを封じてケズってしまえ!!

技の真髄

パワーグラデイションでこちらの技のスキを補え

カウンター技として無敵時間のあるパワーグラデイションで最後をしめろ。



▶ケズり終えた後のスキが攻撃されやすい。



◀相手の攻撃をうまくカウンターで返せるぞ。

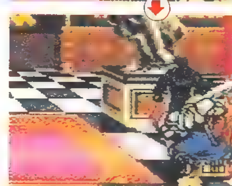
ジャンプ中蹴り→しゃがみ中蹴り→パワーグラデイション

リーチのある足技をからめた連係技だ!!

対CPU戦では、ジャンプ中蹴りはガードされやすいが、しゃがみ中蹴りは決まりやすい。パワーグラデイションは相手の反撃を阻止する手段だ。



◀スネを当てる感じで出す。



◀決まれば相手を転ばすことができる。



▲しゃがみ中蹴りもガードされた場合、相手の反撃を先読みして……。



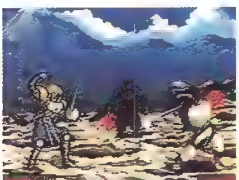
▲カウンター技のパワーグラデイションを決めろ。ワンテンポ遅く出せばOK。

対 覇王丸

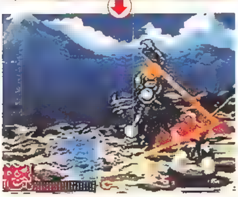


旋風裂斬の大きなスキにジャンプ大斬りを叩き込め!!

覇王丸の遠距離からの立ち大斬りが威力、スピードとも怖い。ガードをかためつつ立ち小、中斬りで距離をとり、旋風裂斬を待って飛び込むのが有効だ。



◀ある程度体力を奪うと旋風裂斬を出す。



◀スキを狙ってジャンプ大斬りを決めろ。

剣術覚え書き

技のスキの大きい覇王丸の背後をとって投げを狙おう

CPUの覇王丸はモーションの大きい大斬りを頻繁に使ってくる。その大斬りを先読みして背後に飛び込み投げを打とう。



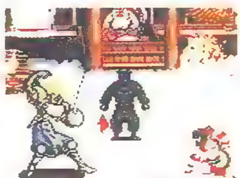
▲近い間合いからの飛び込みを練習して背後をとれるようになろう。

対 ナコルル



アンヌムツベが出たら、確実に体力を奪い取れ

アンヌムツベを中間距離からしゃがみ小蹴りなどで誘い、ガードしてからそのスキを攻撃するのが安全な戦法。下手に飛び込むと、逆に攻撃されてしまう。



◀しゃがみ小斬り、蹴りで攻撃を誘う。



◀しっかりガードする。立ちガードも可。



▲技を出し終えたナコルルのスキを迎撃。立ち中斬りが2段攻撃なので有効。



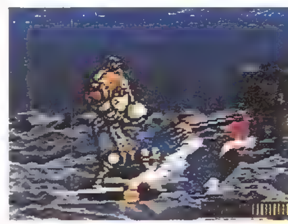
▲鷹につかまったナコルルはジャンプ大斬りで落とし、大ダメージを与えろ。

対 橘右京

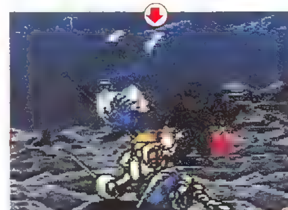


大振りな技を見切って華麗に投げを決めていこう!!

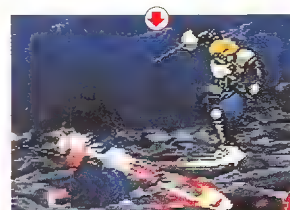
CPUの橘右京は投げを決めやすい。間合いをつめにきたスキを投げるか、大振りな技のスキに投げを狙っていくのが有効な戦法だ。



▲しゃがみ大斬りや立ち大蹴りをよく使ってくる。しっかりとガードして…。



▲技を出した後のスキに投げを決めていく。これで体力を確実に奪おう。



▲ささめゆきでケズりにきたら、ガード後ジャンプ大斬りをくらわせよう。

対 柳生十兵衛

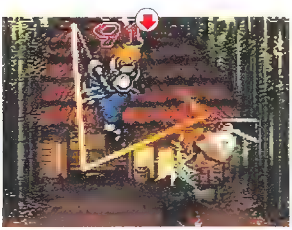


柳生の技も飛ばして落とせば怖くない!!

ジャンプ大斬りを対空迎撃技として使う。離れた間合いで立ち小、中斬りを出し、十兵衛のジャンプを誘う。これを確実に迎撃すれば勝つことができる。



▲小、中斬りで間合いをとり、十兵衛の飛び込みを待つ。



▲このジャンプ大斬りは垂直ジャンプでもＯＫ。確実に落とし体力を奪おう。



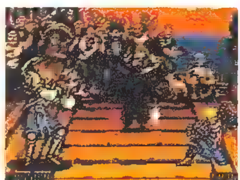
▲八相発破のスキにはジャンプ大斬りで大ダメージを与えて勝負を決めよう。

対 ガルフォード

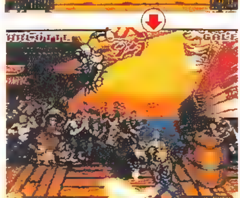


豊富な飛び道具がガルフォードの命取りになる!!

ＣＰＵガルフォードは忍犬やプラズマブレードといった飛び道具を多く使用する。これらを出した後のスキにジャンプ大斬りを叩き込めば楽勝だ!!



▲一定の距離をおいて飛び道具を待て。



▲技の後の硬直時間の長さが狙い目。



▲すかさずジャンプ大斬りをくらわせよう。このパターンだけで勝てる。



▲シャドーコピーは出現寸前に垂直ジャンプしてからの攻撃で対処しよう。

対 千両狂死郎

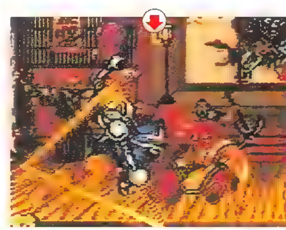


ジャンプ大斬りだけで余裕で勝とう!!

相手に当てるようにジャンプ大斬りで飛び込めばＯＫ。ガードされたら垂直ジャンプ大斬りで攻撃し、そこからまた飛び込んでいこう。完勝も狙いやすい。



▲スタート時からいきなり飛び込んで、最短時間でケリをつけよう。



▲めくりでも入りやすい。狂死郎は何か技を出そうとして攻撃をくらうぞ。



▲ガードされたら垂直ジャンプで大斬り。対空技もジャンプ大斬りだ！

対 王虎



圧倒的なすばやさと剣技のキレを生かして戦え

王虎の大斬りは非常に怖いがどれもスキが大きいのでガード後のカウンター攻撃が決まりやすい。この戦法で体力を奪っていき、手堅く勝とう。



◀立ち小、中斬りで王虎の技を誘い……。



◀リーチのある中斬りでカウンターだ。



◀これを繰り返して体力を奪い取れ。

剣術覚え書き

爆転法で投げた剣は絶対に拾わせるな!!

剣の近くで待機し、王虎が剣を拾いにきたところを攻撃だ！



◀相手の技を先読みして攻撃していこう。

対 シャルロット

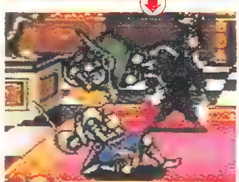


投げ合い、斬り合い、すべてにおいて先手をとれ!!

ＣＰＵのシャルロットはしつこく投げを狙ってくるので、それを何度も投げ返そう。相手の体力が少なくなったら中斬りをすばやく繰り出しトドメをさせ。



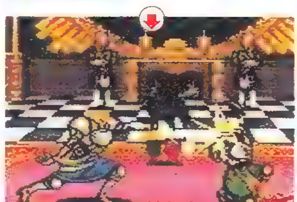
◀この間合いまで歩いてくるぞ。



◀二度、三度と投げを狙っていこう。



▲体力の少なくなった相手はしきりに立ち中斬りを出してくる。



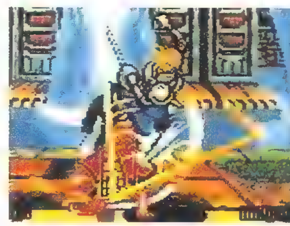
▲こちらも立ち中斬りで応戦する。先に出せば打ち勝つことができる!!

対 タムタム



連係技で相手の動きを封じ、一気に叩き込め

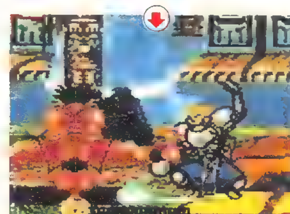
ジャンプ大斬りが当たる間合いで飛び込み、ガードされてもスプラッシュファーントを出してケズる。パワーグラデイションも決まりやすい。



▲ジャンプ大斬りを出しつつ、大斬りを連打してスプラッシュファーントへ。



▲ケズり終えた後のスキを狙って相手が反撃してきたら……。



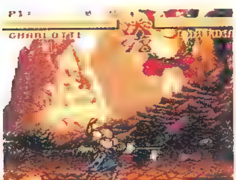
▲カウンターでパワーグラデイションを決める!! これを繰り返せば勝てる。

対 アースクェイク



飛ばして立ち大蹴りで落とす戦法が安全かつ有効だ!!

アースクェイクにはパターンにハメれば勝つことができる。近距離からの立ち小斬りで相手を飛ばし、立ち大蹴りで落とそう。これを繰り返すのがコツだ。



◀立ち小斬りで相手が飛んでくるので…。



◀立ち大蹴りで転ばせよう。

剣術覚え書き

立ち小斬りを生かして相手の動きを封じてしまえ

立ち小斬りは、相手の攻撃をほとんど止めることができてしまう有効な技だ。



▶ファットチェーンソーも立ち小斬りで……。



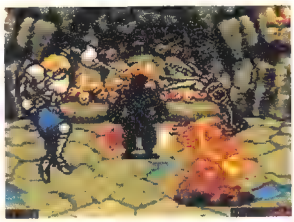
◀このとおり止めることができる!!

対 不知火幻庵

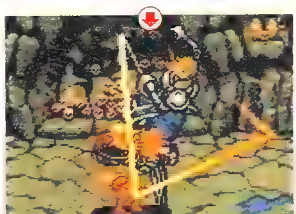


間合いを見極め、ジャンプ大斬りにすべてをかけろ!!

幻庵はしゃがみ大斬りを対空迎撃に使ってくるが、近い間合いから飛び込み低い位置で大斬りを出せば打ち勝てる。肉転突きにもジャンプ大斬りが有効だ。



▲近い間合いから飛び込んで相手の反撃をくらわないように攻撃しよう。



▲迎撃されても、二度、三度と飛び込んで大ダメージを与えてやれ!!



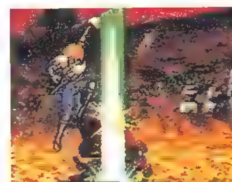
▲肉転突きは、回転中か落ちる軌道を狙ってジャンプ大斬りを入れろ。

対 服部半蔵

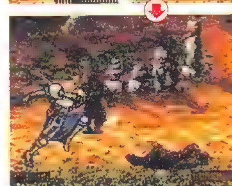


最強の忍者もパワーグラデイション地獄にハメろ!!

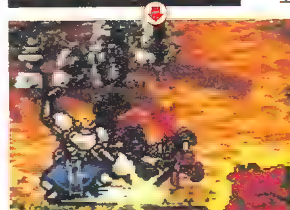
CPUの半蔵は起き上がりにパワーグラデイションを重ねると勝手にくらってくれる。一度転ばせたら、後はパワーグラデイションを繰り返し重ねよう。



◀とりあえず一度転ばせたら……。



◀ダッシュで起き上がりに近づこう。



▲すかさずパワーグラデイションを重ねて、再び相手を転ばせよう。

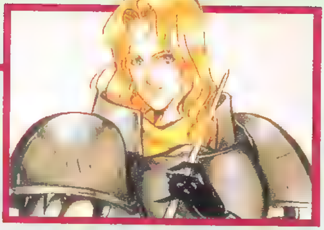


▲うつせみ天舞もパワーグラデイションで返すことができる。

VS.2P戦

シャルロット 戦術マニュアル

CHARLOTTE





▲立ち中斬りのリーチを生かした間合い。

■ リーチとスピードを生かして戦え!!

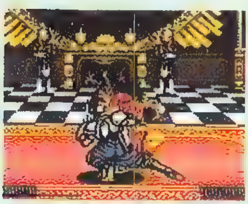
立ち、しゃがみの小、中斬りで相手を牽制しつつ、相手の飛び込みに合わせて対空技を使って落とす戦法がまず一つ。ジャンプ中、大斬りを対空技として自由に使えるようになれば、たいていの相手には勝てる。ほかにジャンプ大斬りを連続して出し、それにスカシ投げを加える戦法がある。対2P戦においてはどちらの戦法をとっても、戦いを有利に進めることができる。

VS.2P戦 基本テクニック

●通常技 しゃがみ小蹴り

⬇+Y

しゃがみ小蹴りとしゃがみ中蹴りを併用し相手の起き上がりを攻める。パワーグラデイションにつなぐ戦法も有効。



◀接近戦で小斬りや中斬りにおりまぜて使う。



◀相手の起き上がりには中蹴りと併用させる。



◀パワーグラデイションにつなげると効果的。

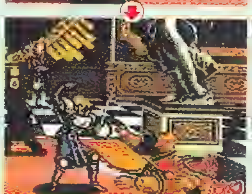
●通常技 立ち大蹴り

L(R)+Y(B)

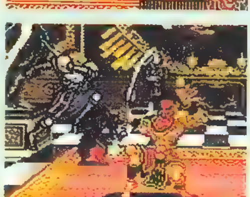
立ち蹴りは小、中、大どれも強力な対空技になっている。とくに大蹴りは当たると相手が転ぶので非常に使える技だ。



◀相手がジャンプの頂点に達したときに出す。



◀タイミングさえ合えばほとんど迎撃できる。

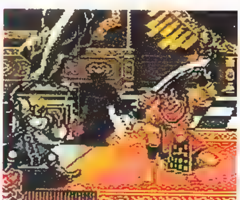


◀小、中蹴りは出終わった後のスキが大きい。

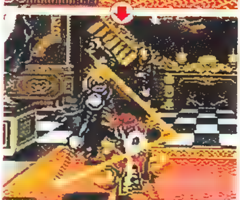
初心者でも勝てる㊙戦術

ジャンプ大斬りを繰り返して打ち込め!!

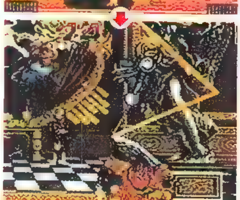
シャルロットのジャンプ大斬りは攻撃判定が大きく威力もある。これを繰り返すと相手はガードしかできなくなるので、そのスキに投げを狙っていこう。



◀この間合いから繰り返して大斬りを出す。



◀ガードされたら垂直ジャンプ大斬りだ。



◀大斬りをスカして着地後に投げを!!

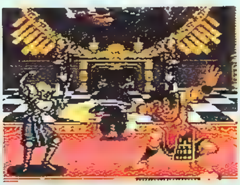
VS.2P戦

応用テクニック

立ち小斬り・立ち中斬り

有利に戦いを進める間合いを見切ろう!!

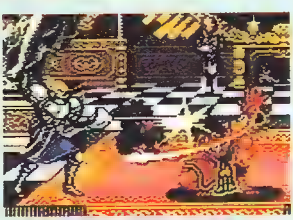
立ち小斬りは技の出戻りが早く、立ち中斬りは技の出戻りが遅いもののリーチが長い。これを交互に使い、相手の動きを封じよう。



◀相手の攻撃の届かない距離からでも…。



◀こちらの中斬りが余裕で届く。



▲相手と同時に技を出した場合、シャルロットの小斬りなら打ち勝てる。

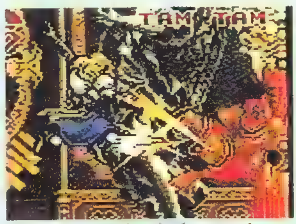


▲こまめに攻撃して相手の飛び込みを誘い、対空技で落として体力を奪え。

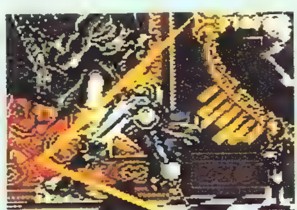
ジャンプ中斬り・ジャンプ大斬り

飛び込みの強い相手はジャンプ攻撃で迎撃しろ

シャルロットのジャンプ中、大斬りは強力な迎撃技にもなる。ジャンプの頂点で出すなら中斬りで。相手の飛び込み攻撃には大斬りを出して迎撃。



▲ジャンプの頂点で相手の飛び込みを迎撃するときは中斬りを出す。たいていの飛び込みを撃墜することができる。



▲相手の飛び込みに向かっていくようにジャンプするときは、大斬りを使って迎撃する。



▲ジャンプ中蹴りもリーチが長く、対空技として使える。たいていの飛び込みに打ち勝つことができるぞ。

VS.2P戦

このキャラはこうたおせ！

対ナコルル戦ではカウンター技のアンヌムツベに注意。ほかのキャラクター相手には飛び込みを待ち、確実に迎撃して体力を奪っていくのが有効な戦法だ。

VS. ナコルル



◀ナコルルの飛び込みには垂直ジャンプ攻撃。



▲こちらが体力でリードすればナコルルは活発に動かざるを得ない。アンヌムツベなどを誘い相手の体力を奪おう。

VS. シャルロット



◀地上戦では小斬りを中心に攻めるのが有効。



▲相手のジャンプ大斬りには、ジャンプ大斬りで対処。ジャンプ上昇中に大斬りを出せばたいてい打ち勝てる。

タムタム
TAM TAM



聖なる神の力を借り 微笑みを仮面に隠して！

タムタムの長所は、リーチがあることと、攻撃力の高さだ。動きは速いとはいえないが、通常技に関してはほかのキャラにそう遅れはとらない。必殺技は飛び道具技にケズリ技がそろっていて、重宝する。ただ、たいていの必殺技は、出すときのスキが大きすぎて使うタイミングが難しい。そこが弱点でもある。総体的に、中距離から遠距離の戦闘に強いキャラクターといえよう。

武勇伝控え

出生の秘密

南米のジャングルの中にあるグリーンヘル。宝玉「パレンケ・ストーン」に守られた、このマヤの村。その地で父サムサムと母ケンタの間に生まれた心優しい若者。それが、タムタムだ。

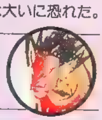
修行時代

とくに修行してはいないが、パレンケ・ストーンの探索者に選ばれたとき、「神の仮面」をつける儀式を受けた。それによりタムタムは神の力を使えるようになった。優しい素顔と心を、その仮面で覆い隠す。

人間関係

以前のタムタムは、子供に好かれる心優しき青年だった。そして、「神の仮面」をつけタムタムは村人の期待と尊敬を一身に受けるようになった。しかし、その鬼神のような戦いぶりを、子供たちは大いに恐れた。

タムタム スペシャルデータ



問1▶剣術を始めたきっかけは？

「タムタム、村ノ勇者。村、護ル、ダカラ強クナル」

問2▶戦闘中人が変わったようになりますが、あれはトランス状態になっているのですか？

「タムタムノ仮面、神ノ仮面。タムタム、強イ。神ノカデモット強クナル」（戦闘中、戦いの神が憑依し、超人的なパワーを発揮するタムタムは、イッています）

問3▶タムタムの血ノ型"マヤA型"とはどんな型？

「"A"ハあるふぁべっとノAデハナク、正確ニハ、"A"。村デノ血統ヲ総称スル。正式ニハ、"ンムァヤ"ト発音スル」

タムタム 基本データ

- 流派・マヤ流
- 生年月日・1769年4月1日
- 年齢・19歳
- 出生地・グリーンヘル
- 血ノ型・マヤA型



285cm（身長）
55kg（体重）

神の仮面

パレンケ・ストーンの探索者に選ばれた戦士だけがつけることを許された仮面。戦いのときに水神・ケツアルクアトルの加護を受けられる。

マヤの衣装

神の戦士にのみ与えられる衣装だ。マヤ独特の、幾何学的で鮮やかな色合いの模様の織物で作られており、仮面とセットになっているようだ。

ヘンゲ・ハンゲ・ザンゲ

より正確にマヤ語的に発音すると、「ヒウンヴェ・ファンヴェ・ズァンヴェ」となる。タムタムの部族の言葉では「闇を斬り裂く刃」という意味だ。

■タムタムの背景は……グリーンヘル



▲南米ジャングルの奥地に密かに眠る、水の神ケツアルクアトルの神殿を前に戦いの火蓋が切って落とされる。

タムタムの通常技

タムタムの通常技の中では、ラートゥム・パグナやカエルム・インクルシオ、タムタムパグナ、サリーレ・パグナといった斬り攻撃が強力。とくに、タムタムパグナは狂死郎の血煙曲輪や十兵衛のキックによる飛び込みなどを防ぐのにも使えるうえ、対空にも使えて便利だ。

蹴りも充実していて、武器をなくしたら、インクルシオー・ディオスや、サリーレ・デオスがいい。ただ、武器なしであってもディギトゥス・ミッシレだとリーチも短く、対空にも弱くなるので注意しよう。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	ヘンゲ・カプト	トラーニシーレ	カプト・ドロル	パルマ・ドロル
	A	ヘンゲ・カプト	トラーニシーレ	カプト・ドロル	パルマ・ドロル
	L(R)+A(X)	ルーナートゥム・パグナ	ラートゥム・パグナ	カプト・ドロル	パルマ・ドロル
	Y	ゲヌ・デオス	カルクス・デオス	ゲヌ・デオス	カルクス・デオス
	B	ゲヌ・デオス	カルクス・デオス	ゲヌ・デオス	カルクス・デオス
	L(R)+B(Y)	ゲヌ・デオス	インクルシオー・デオス	ゲヌ・デオス	インクルシオー・デオス
しゃがみ攻撃	X	フェルム・ドロル	フェルム・パグナ	ディギトゥス・ミッシレ	ディギトゥス・ミッシレ
	A	フェルム・ドロル	フェルム・パグナ	ディギトゥス・ミッシレ	ディギトゥス・ミッシレ
	L(R)+A(X)	カエルム・インクルシオ	タムタムパグナ	ディギトゥス・ミッシレ	ディギトゥス・ミッシレ
	Y	タールス・ドロル	タールス・ドロル	タールス・ドロル	タールス・ドロル
	B	タールス・ドロル	タールス・ドロル	タールス・ドロル	タールス・ドロル
	L(R)+B(Y)	キルクイトゥス・デオス	キルクイトゥス・デオス	キルクイトゥス・デオス	キルクイトゥス・デオス
垂直ジャンプ攻撃	X	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス
	A	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス
	L(R)+A(X)	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス
	Y	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス
	B	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス
	L(R)+B(Y)	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス
斜めジャンプ攻撃	X	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス
	A	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス
	L(R)+A(X)	サリーレ・パグナ	サリーレ・パグナ	サリーレ・プグヌス	サリーレ・プグヌス
	Y	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス
	B	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス
	L(R)+B(Y)	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス



ラートゥム・パグナ
◀距離をはかって出していこう。当たり判定もけっこう大きいぞ。



カルクス・デオス
▶体をそらして蹴りを出す。敵の攻撃を、避けつつ当てられる。



インクルシオー・デオス
◀リーチが長く、敵を転ばせられる。けれど、少し出が遅い。



ディギトゥス・ミッシレ
▶武器を落としたときは、この技を基本にして戦っていこう。



カエルム・インクルシオ
◀飛び込みに対しての対空迎撃に使える。大で使いたい。



タムタムパグナ
▶カウンターや、連続技にも使える。便利な斬り技だ。



キルクイトゥス・デオス
◀武器をなくしたときには、牽制の合間にこれを入れて攻撃だ。



サリーレ・パグナ
▶バックジャンプをして放つと、目の前の敵の頭を攻撃できる。



サリーレ・デオス
◀武器がないときには、この技で飛び込んで間合いを詰める。



タムタム TAM TAM

必殺技・組み技実戦活用法

必殺技を出すときのタムタムはスキが大きすぎる。遠距離からや、相手を転ばせたスキにタイミングよく出すのが、基本的な使い方だ。

必殺技

タムタムの必殺技は多彩だ。タメ技があり、コマンド技がある。飛び道具もあればケズリ技もある。どんな相手にも、それなりの対処が可能だ。必殺技を出すときのスキの大きさを通常技でフォローしつつ戦えば、かなり有利に展開できるだろう。

パグナ・パグナ
ぱぐな・ぱぐな

←にタメて→＋斬る（武器あり）

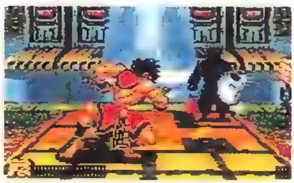


▲武器を回転させて相手に接近する。主に体力をケズるときに使う。



ムーラ・ガブル
むーら・がぶる

↓↘→＋斬る



▲巨大なガイコツを投げ付ける技。離れた位置にいる相手を牽制する。

パグナ・ディオス
ぱぐな・でぃおす

↓↙←＋蹴る



▲手の指を軸に高速回転し、広げて伸ばした足で相手を攻撃する技。

アハウ・ガブル
あはう・がぶる

→↘↓↙←＋斬る



▲精霊の炎で相手を焼きつくす。斬りの大小で、攻撃の届く距離が変わる。

「パグナ・パグナ」活用テクニック

■相手の飛び込みを迎撃する！



◀しゃがみガードで待機。動きを読んで技を出す。

■起き上がりに重ねて相手の体力をケズる！



◀転んだ相手にパグナ・パグナが重なるように攻撃。

「ムーラ・ガブル」活用テクニック

■遠距離から相手を牽制する！



◀飛び込みも届かないほど離れた相手を攻撃。

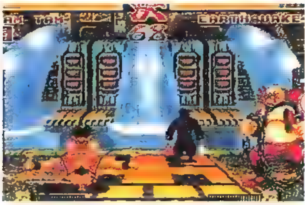
■相手の飛び道具を止める！



◀スキが大きい。距離が離れているときにだけ使える。

「パグナ・ディオス」活用テクニック

相手に急速接近して立ち大斬りにつなげる！



▲大のパグナ・ディオスを相手にガードさせ、体力をケズる。技の最中から、大斬りボタンを連打しておく。



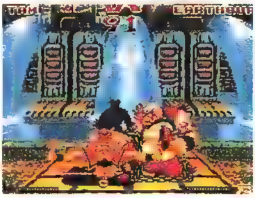
▲パグナ・ディオスが終了すると同時に立ち大斬りが出る。大斬りが出たら、バックダッシュで間合いをとる。

対空技としても有効！



◀相手が飛び込んできたら、すばやく技を出す。

起き上がりに重ねてダメージを与える！



◀技が出ている時間が長いので、当てやすい。

「アハウ・ガブル」活用テクニック

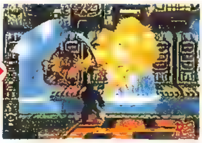
相手の動きを読んで飛び込みを撃ち落とす！



▲相手の飛び込みを予想して、わずかに早いタイミングでコマンド入力。



▲小のアハウ・ガブルは足元に着弾する。うまく相手が飛び込んできた。

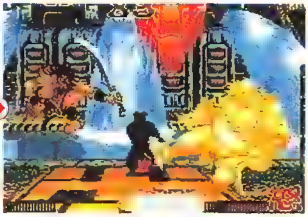


▲絶妙のタイミング。相手の攻撃が届く直前に、炎でダメージを与えた。

転んだ相手の起き上がりに重ねる手もある！



▲相手が体を起こしたとき、アハウ・ガブルが重なるタイミングで出す。



▲当たれば、再び転ばせることができる。繰り返して攻撃するのも可能だ。

組み技

組み技は２種類。どちらも相手をつかみ、連続してダメージを与える。同じ技でも、斬りと蹴りではダメージが違う。

	[illegible]	[illegible]
A	ムルタ・カプト・インクルシオー	ムルタ・カプト・インクルシオー
B	ムルタ・カプト・インクルシオー	ムルタ・カプト・インクルシオー
L(R)+A(X)	ムルタ・グラディウス・インクルシオー	ムルタ・カプト・インクルシオー
L(R)+B(Y)	ムルタ・グラディウス・インクルシオー	ムルタ・カプト・インクルシオー

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦ムルタ・カプト・インクルシオー

◀頭突き。武器の有無にかかわらず出せる。

ムルタ・グラディウス・インクルシオー⇨



▶つかんだ相手を剣先でグサグサ刺しまくる。

組み技活用テクニック

いかに組み技の間合いに入るかがポイント！

近距離から通常技で攻撃して相手にガードさせ、そのスキに接近してつかむ。

ムルタ・カプト・インクルシオーの場合



◀立ち中蹴りをガードさせつかむ。

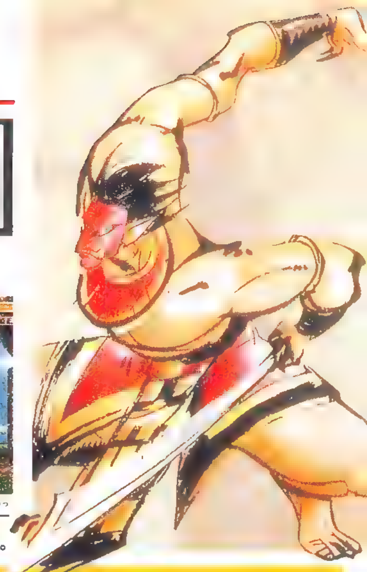
ムルタ・グラディウス・インクルシオーの場合



◀ジャンプ大斬りをスカしてつかむ。

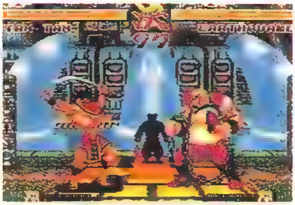
VS.CPU戦

タムタム TAM TAM



■戦いの面を着けて戦う、南米最強の戦士！

タムタムの利点は、リーチの長さと攻撃力の高さにある。相手の間合いの外から牽制攻撃をし、スキを見て大ダメージを与える。弱点は、対空技が少ないことと、必殺技を出すときのスキが大きすぎること。必殺技の中では、パグナ・ディオスがいちばんスキが少なくて便利だ。



▲必殺技を出すときの無防備な一瞬。写真はアハウ・ガブルの直前。

技の極意

基本は立ち大斬り。相手の動きを見切り、おもむろに間合いを詰めての攻撃がかなり効く。あとは相手の反撃により、様々な対処をする。

● 通常技［遠距離］
立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)

大とはいえ、比較的素早く攻撃が出る。相手と付かず離れずの距離を保ち、スキをついて斬撃を繰り出そう。



▲振り下ろした後の斬り返しでも、ダメージを与えられる。

技の極意

立ち大斬りは、間合いとタイミングがよければ攻撃が2段入る。遠距離からの場合、1段めのダメージで相手を弾いてしまい、2段めは入りにくい。だが、弾いた相手の着地を再び狙えるので有利だ。

● 通常技［遠距離］
ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

相手のほうへ飛び込んで攻撃する場合と、逆方向に逃げつつ攻撃する場合がある。後者は、飛び込まれたときに有効。



▲このくらいの間合いからでも届く。



▲地上にいる相手には飛び込んで攻撃。

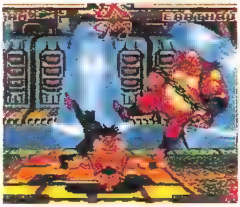


▲ガードされたら、連係技に持ち込む。

● 必殺技
パグナ・ディオス

↓↙←＋蹴る

ほかの必殺技より、技の出が速い。高速移動にも使える。



▲当たれば、相手を転ばせることができる。

● 必殺技
アハウ・ガブル

→↘↓↙←＋斬る

倒れた相手の、起き上がりに重ねるように攻撃する。



▲大小によって、攻撃が届く距離が変わる。

連係・連続技の真髄

必殺技につながる連係・連続技は少ないが、通常攻撃の技でもかなり強力だ。連係技の場合、2撃めを出すタイミングに気をつけよう。

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬り

地上にいる相手のスキを見て、ジャンプ大蹴り！

連係技だが、画面端では連続技として使える。ジャンプ大蹴りを決め、すかさずしゃがみ大斬り。相手により、2撃めは立ち大斬りでも可。


◀深い位置に飛び込むようにジャンプ。


◀大蹴りで相手をのけぞらせる。


◀相手の動きを見てしゃがみ大斬り。

技の真髄

つかみ技は蹴りボタンで出したほうが強力！

タムタムのつかみ技は、斬りボタンで出しても蹴りボタンで出しても、見かけや技の名前は同じだ。でも、蹴りボタンを使って出したほうが、わずかに威力があるのだ。

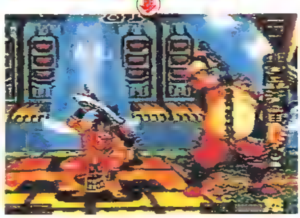
ジャンプ大斬り→立ち大斬り

少し離れた間合いから、飛び込んで攻撃だ！

相手の飛び道具を飛び越えて攻撃するときに有効な技。また、垂直ジャンプを使えば、飛び込んできた相手を撃ち落として反撃もできる。


◀相手のスキを見て斜めジャンプ。


◀空中で攻撃し、相手をのけぞらせる。


▲相手が体勢を整えるスキを狙う。間合いによっては、半歩進むことも。

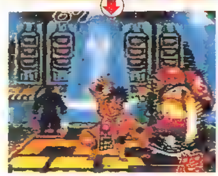

▲立ち大斬り。画面端なら、1撃で2段入れることも可能だ。

パグナ・ディオス→立ち大斬り

相手に接近するために、パグナ・ディオスを使う！

パグナ・ディオスをガードさせてケズり、必殺技終了時にすかさず攻撃する。


◀ガードされないと相手が転ぶのでうまくいかない。


◀パグナ・ディオス中から、大斬りボタンを連打しておく。

ジャンプ大蹴り→パグナ・ディオス

ジャンプ大蹴りをガードされたら、この技を！

ジャンプ大蹴りからのキャンセル技。画面端に追い詰めて出したほうが決まりやすい。


◀ジャンプ大蹴りが決まったら、すぐに⬇キーを入れる。

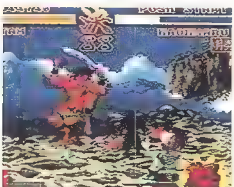

◀着地と同時に、パグナ・ディオスのコマンドの続きを入力。

対覇王丸

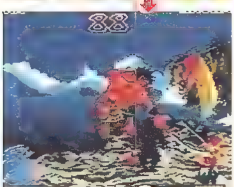


奥義旋風裂斬を飛び越えて攻撃!!

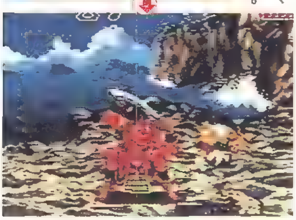
遠距離から出される奥義旋風裂斬は、続けてダッシュ＋攻撃の可能性があり要注意だ。通常の間合いなら、ジャンプ大斬りから立ち大斬りの連係技で反撃。



◀奥義旋風裂斬を出したら、ジャンプ。



◀攻撃を飛び越え、大斬りでダメージ。



▲攻撃を受けると相手が少し弾かれるので、こちらも心持ち前進する。



▲相手が体勢を整える前に、立ち大斬りでダメージを与える。

対ナコルル



間合いを見て立ち大斬りで攻撃!!

勝負前半は、意味もなくジャンプしていることがある。間合いを詰めて立ち大斬りで攻撃しよう。後半多発されるアンヌムツベは、ガードして反撃する。



◀武器の先端がぎりぎりで届く間合い。

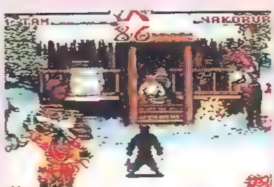


◀間合いを保ちつつ続けて攻撃する。

剣術覚え書き

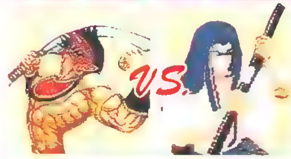
ママハハにつかまったらジャンプ大斬りで落とす

ママハハにつかまったナコルルは、ヤトロポックの機会を狙っている。攻撃される前に、素早く撃ち落としてしまおう。



▲こんなに離れた位置からでも、ジャンプ大斬りは届くぞ。

対橘右京



基本はパグナ・ディオスでの攻撃!!

相手の起き上がりに重ねて、何度もパグナ・ディオスで攻撃する。ガードされたり飛び越えられたら、技の終了際に立ち大斬りでダメージを与えておく。



◀遠い間合いから、パグナ・ディオス。



◀大斬りボタンは、連打しておく。



◀当たったらバックして間合いを取る。

剣術覚え書き

秘剣つばめ返しを極力出させない戦法!

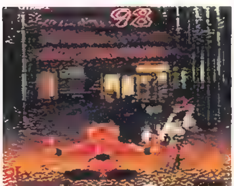
対CPU戦では、こちらがジャンプしなければ、秘剣つばめ返しはあまり出してこない。出されたときは、パグナ・ディオスで攻撃の下をくぐり抜ける方法が使えるぞ。

対 柳生十兵衛

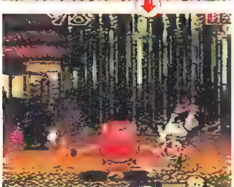


パグナ・ディオス→立ち大斬りでダメージを与える!!

パグナ・ディオスから、バックしながらの立ち大斬りがかなり有効。だが、喝咄水月刀を出されると弱い。うまくガードを取り混ぜて戦う。



◀相手のスキをみてパグナ・ディオス。



◀ガードさせて、体力をケズる。



▲パグナ・ディオスが終わった瞬間。すでに大斬りボタンを押している。



▲素早く振り下ろされる武器。間合いを開き、再び攻撃の体勢を整えよう。

対 ガルフォード



ラッシュドッグを飛び越えて、立ち大斬りで攻撃!!

ラッシュドッグだけでなく、プラズマブレードのときも有効。飛び道具を出した直後のスキを狙う作戦だ。ジャンプ大斬りで攻撃してもよい。



◀間合いがあれば、容易にかわせる。



◀着地と同時に大斬りで攻撃する。

剣術覚え書き

ヘッド・レプリカアタックにはバックダッシュ！

ヘッドやリアのレプリカアタックを出してきたら、タイミングを計ってバックダッシュし、着地地点を狙って攻撃する。



▲相手が真上に来たあたりで、すかさずバックダッシュ。

対 千両狂死郎



ジャンプ大斬り→立ち大斬りの連係技が有効!!

ジャンプ大斬りで攻撃するとかなり弾かれて間が開いてしまう。相手が体勢を整える前に、タイミングを見て半歩進み、立ち大斬りで攻撃する。



◀深い位置へ飛び込むようにジャンプ。



◀なるべく低い打点で攻撃。



◀着地して、改めて立ち大斬りで攻撃。

剣術覚え書き

跳尾獅子には、パグナ・ディオスで打ち勝つ！

タイミングにもよるが、跳尾獅子はパグナ・ディオスで止められる。もっとも、体力に余裕があれば、ガードで避けて立ち大斬りで反撃したほうが、与えるダメージは大きい。

対 王 虎



ぎりぎりの間合いから立ち大斬りで攻撃！

うかつにジャンプすると気功旋風斬のえじきになる。一定の間合いから立ち大斬りをガードさせ、牽制。相手が飛び込んできたら、そのまま攻撃する。



◀間合いを保ち、牽制する。



◀相手が攻撃するスキを狙い、反撃。



▲攻撃に弾き飛ばされた相手が、再び突進してくる。そこをまた攻撃する。



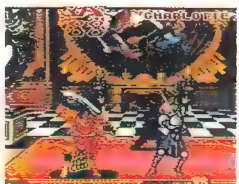
▲気功爆転法で攻撃してきたら、パグナ・ディオスで反対側へ逃げる。

対 シャルロット



動きに合わせて立ち大斬りで攻撃！

付かず離れずの間合いで牽制攻撃する。相手がスプラッシュファーントを出そうとしたら、そのアクションを見切って素早く立ち大斬りで攻撃するのだ。



◀一瞬、体を引いたらチャンス到来。



◀間合いを保ち、これを繰り返す。

剣術覚え書き

シャルロットに飛び込み攻撃するのは危険だ！

シャルロットには強力な対空技が多い。対ＣＰＵ戦では簡単に撃ち落とされてしまうので、飛び込み攻撃は控えよう。



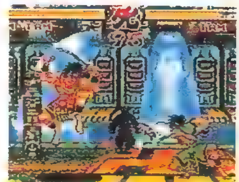
▲パワーグラデイションのほかに、各種大斬りも強力な対空技だ。

対 タムタム

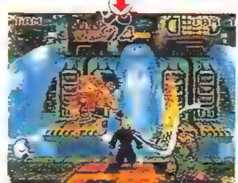


ムーラ・ガブルを飛び越え連係技を決めろ！

タムタムはムーラ・ガブル後のスキが大きいので、そこを狙う。ムーラ・ガブルを飛び越えて、ジャンプ大斬りからしゃがみ大斬りの連係技で攻撃する。



◀骸骨が見えたら、すぐジャンプ。



◀投げた姿勢で動かないところを攻撃。



◀2撃めは、立ち大斬りでも可。

剣術覚え書き

必殺技を出すときのスキを狙って攻撃だ！

アハウ・ガブルとパグナ・パグナは技の前、ムーラ・ガブルは技の直後に大きなスキができる。前者２つの技の場合、すかさず大斬りで攻撃して、技を止めてしまおう。

対 アースクエイク



ジャンプ大斬り→立ち大斬りの連係技で攻撃！

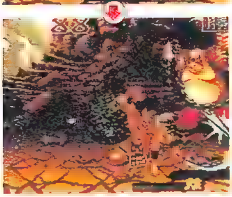
基本的には、立ち大斬りが有効。間合いが開いたときや画面端に追い詰めたときには、ジャンプ大斬りからの連係技で大ダメージを与えておく。



◀画面端に追い詰めつつ、ジャンプ。



◀相手もジャンプ。足元にダメージ。



◀相手の着地に合わせ、再度攻撃。

剣術覚え書き

投げ・つかみ技が効かないので、接近戦は避ける

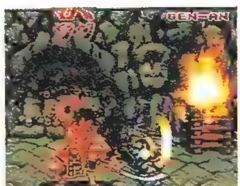
アースクエイクは投げられないので、接近すると危険。常に適度な間合いを取って攻撃する。画面端に追い詰められたら、パグナ・ディオスで脱出する手もある。

対 不知火幻庵

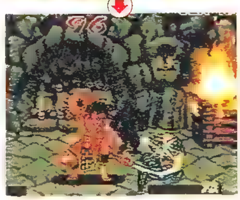


ガードの上から、立ち大斬りの連打で攻撃！

遠距離の立ち大斬りは、ガードされると次の一撃がすぐ出せる。これを利用して連続攻撃をする。相手がガードをゆるめたら、大ダメージを与えられる。



◀ひたすら大斬りボタンを連打。



◀間合いとタイミングがすべての戦法。

剣術覚え書き

幻庵の必殺技、肉転突きや毒吹雪の対処法！

肉転突きは、タイミングにもよるが、立ち大斬りや立ち小蹴りで止められる。毒吹雪は、飛び越えて連係技で攻撃する。



▲ガードしてもケズられる肉転突き。立ち小蹴りで止め、反撃だ。

対 服部半蔵



爆炎龍を飛び越え、ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

爆炎龍を出す直前、半蔵は地面に手をつく。そのスキをついて攻撃してもよいが、間合いが難しい。ジャンプ大斬りからの連係技で攻撃しよう。



◀爆炎龍が出たら、ジャンプする。



◀滞空時間が長い場合、反撃に注意。



▲攻撃が当たり、相手が弾かれる。着地地点を狙って身構える。



▲着地のタイミングに合わせて、しゃがみ大斬りを決める。

VS.2P戦

タムタム 戦術マニュアル

TAM TAM





▲派手な必殺技ほど心理的効果は高い。

■あらゆる技を使い、相手を幻惑せよ！

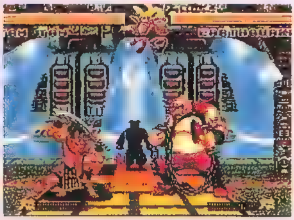
対2P戦の場合、相手の予想の裏をかくフェイント攻撃が有効だ。パグナ・ディオスで急接近し、目の前で止まって立ち大斬りやパグナ・パグナで攻撃。バックダッシュで間合いをとると見せかけ、すかさずジャンプ大斬りで飛び込む、などなど。ほかにも強力な必殺技を決めることで、相手の心にあせりを生じさせる手もある。これぞ対2P戦ならではの醍醐味といえよう。

VS.2P戦 基本テクニック

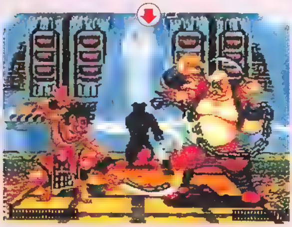
●通常技［遠距離］
立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)

この技は、武器を振り下ろして少し斬り上げる。この斬り上げにも攻撃判定があるので、フェイントに利用する。



▲これが、武器が相手に届くぎりぎりの間合い。このラインを越えてきたら、すかさず攻撃する。

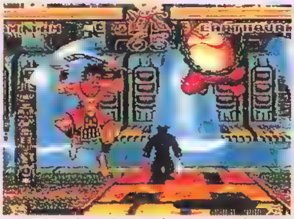


▲相手が必殺技を出すなどのスキを見せたら、半歩踏み込んですばやく斬り攻撃を繰り出し、攻撃を封じる。

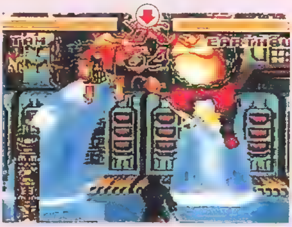
●通常技［遠距離］
垂直ジャンプ大斬り

垂直ジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

相手の飛び込みを撃ち落としたり、地上で中距離にいる相手に攻撃するときに便利。バックジャンプ大斬りも有効。



▲相手の飛び込みに合わせて、垂直ジャンプ。近距離から飛び込まれたら、バックジャンプと使い分ける。



▲大斬りで撃ち落とす。相手はゆるやかに着地するので、当然、着地の瞬間を狙って連係技で攻める。

初心者でも勝てる㊙戦術

遠距離にいる相手にはムーラ・ガブルで攻撃！

とにかく間合いをとり、ムーラ・ガブルで攻撃。相手が飛び込んできたらしゃがみ大斬りで迎撃し、再び間合いをとる。



◀近距離ではスキが大きいので危険も大きい。



◀接近してきた相手には、立ち大斬りで攻撃。

相手が飛び込んできたらパグナ・ディオス！

パグナ・ディオスの高速移動を利用し、ジャンプした相手の下を抜けて反対側へ移動。立ち大斬りにつなげる手もある。



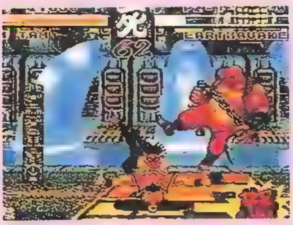
◀ジャンプ中の相手の下をくぐり抜ける。

VS.2P戦 応用テクニック

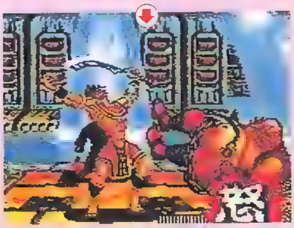
バグナ・ディオス→バグナ・バグナ

ガードされても ひたすらケズる作戦！

バグナ・ディオスで相手を転ばせ、起き上がりにバグナ・バグナを重ねる。バグナ・ディオスがガードされたら、立ち大斬りを放ちつつ後退する。



▲相手のスキをつき、バグナ・ディオスで攻撃。ヒットすれば、相手を転ばせることができるのだ。



▲バグナ・ディオスの最中から十字キーは後ろにタメておき、技の終了と同時に相手方向＋斬りボタン。



▲すぐにバグナ・バグナが出る。技を出しながら移動し、転んでいる相手の起き上がりに重ねてダメージを与える。

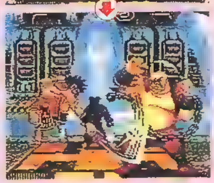
バックダッシュ→ジャンプ大斬り

フェイント攻撃を 相手に読まれるな！

攻撃をバックダッシュでかわし、すばやくジャンプ大斬りで飛び込んで逆襲する。



◀なにげなく、バックダッシュで相手の攻撃をかわす。

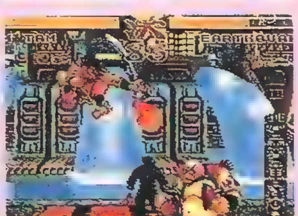


◀次の攻撃をされる前に、飛び込みジャンプ大斬り。

起き上がりにアハウ・ガブルを重ねる！

みごと決まれば 相手の動きを封じられる！

相手を転ばせたら接近し、起き上がりを狙って小のアハウ・ガブル。アハウ・ガブルは飛び込みも撃ち落とせる。



▲小アハウ・ガブルは足元に着弾するので狙いやすい。タイミングは難しいが、繰り返して攻撃することも可能。

VS.2P戦 このキャラは こうたおせ！

タムタムはキャラによる得意不得意が少ない。しかし、強力な対空技を持たないため、空中戦の得意な相手には苦戦させられることが多い。

VS. 覇王丸



▲旋風裂斬を出す直前のスキをついて立ち大斬りで攻撃するのが基本。弧月斬はガードして耐え、着地してくるところを狙って攻撃。

VS. 橘 右京



▲秘剣つばめ返しはガードするしかない。高い位置から出された場合にのみ、バグナ・ディオスで反対側に抜け、立ち大斬りで反撃できる可能性がある。

VS. 柳生十兵衛



▲喝咄水月刀から連係しての飛び込み攻撃が強烈。先手を打ち、喝咄水月刀を飛び越えてジャンプ大斬りで攻撃。基本的に、待ちの戦法で対処できる。

タムタム

アースクエイク
EARTHQUAKE



いけねぇ！ ミンチにしちまったぜ

超巨体！ 残忍無比なアメリカン盗賊忍者！

アースクエイクの長所は、破壊的なまでの攻撃力と、組み技がかからないことである。意外と身軽なジャンプも見せる。弱点は動きが遅いことと、大きな体が相手の攻撃の的になりやすいことだ。近距離戦にも弱い。これらの弱点は致命的なように思えるが、破壊力のある長所で十分に補える。必殺技は出し時が難しい。待ちでも攻めでも有効なキャラクターであり、中距離戦に強い。

武勇伝控え

出生の秘密

アメリカはテキサス生まれ、というほかはよくわかっていない。昔から、物欲は強かったが、泥棒稼業に足を突っ込んだのは、世界中のお宝を手に入れてやる、と大言壮語を吐いて引っ込みがつかなくなったからだとか。

修行時代

偶然、自分を捕らえた保安官から「ジパングのニンジュツ」の凄さを聞き出したのが忍術修行のきっかけ。ジパングへ渡った彼は、甲賀の「くノ一」に忍術を教わるが、すぐに投げ出し、あとは独力で修得したのだ。

人間関係

ガルフォードとは同門のはずだが、すぐに修行を投げ出したアースクエイクは、ガルフォードのことを覚えていないらしい。実の家族は不明だが、盗賊のボスとしては5人の子分がいる。

アースクエイク スペシャルデータ



問1▶忍術を始めたきっかけは？

「泥棒稼業の手段に、ニンジュツがちょうど良かったんだよ、グヒ」

問2▶この戦いに参加した理由は？

「マヤの秘宝パレンケ・ストーンをいただくためよ、グへへへ」

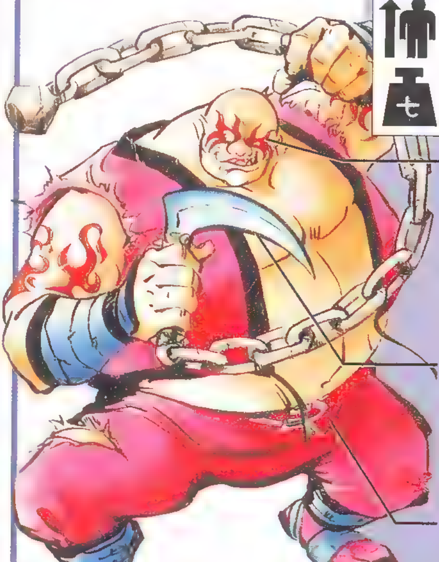
問3▶スカンクバーストも忍術？

「ぐだぐだうるせぇ!! いつでもできるもんならやってみやがれ!!」

問4▶[illegible]

「誰だそれぁ？ 知らねぇなぁ」(すぐに修行をやめたアースクエイクはガルフォードの顔をまったく覚えていないようだ)

アースクエイク 基本データ



…112インチ(身長280cm)

…1380ポンド(体重625kg)

刺青(タトゥー)

顔と二の腕には、凶悪さを際立たせるタトゥーを入れている。とくに、顔のタトゥーはコンプレックスであるオバちゃん顔を隠すために必要？

FUJIYAMA

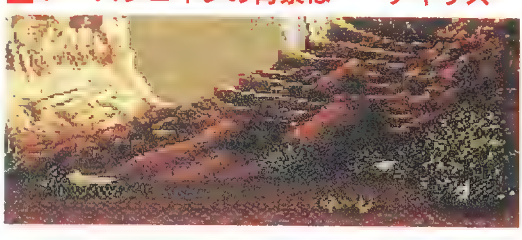
間合いが長いクサリガマだ。相手の武器を絡め取るのには、なぜか使用していない。

忍者の衣装

ジパングで修行中に手に入れた。小柄な日本人用だから(?)さすがにアースクエイクには窮屈そうだ。それでも、一番大きいサイズの衣装らしい。

- 流派 ›我流
- 生年月日 ›1759年7月25日
- 年齢 ›29歳
- 出生地 ›アメリカ・テキサス
- 血ノ型 ›A型

アースクエイクの背景は……テキサス



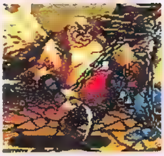
◀アメリカは南西部のテキサス。その荒涼とした山岳地帯(?)がアースクエイクの戦いの舞台だ。

アースクェイクの通常技

基本は、間合いをとりローエクセテンドファングで攻撃。対空迎撃にはジャンプサイズバスターやジャンプホッグファングを使っていこう。

武器を落とすと戦いはつらくなる。攻撃には、ホッグヒッププレスやジャンプホッグアタックを。また、迎撃にはジャンプファットキックがよい。しゃがみ攻撃を受けそうになったら、ファットキックかサクセションホッグキックで避けつつ技を封じよう。シットファットパンチも一応技封じには使えるが、動きが遅い技なので注意が必要だ。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	サイズスレイ	サイズスレイ	ファットパンチ	ファットパンチ
	A	サイズバスター	サイズバスター	ファットパンチ	ファットパンチ
	L(R)-A(X)	ホッグファング	エクセテンドファング	ホッグパンチ	ホッグパンチ
	Y	ファットキック	ファットキック	ファットキック	ファットキック
	B	ファットキック	ファットキック	ファットキック	ファットキック
	L(R)-B(Y)	サクセションホッグキック	サクセションホッグキック	サクセションホッグキック	サクセションホッグキック
しゃがみ攻撃	X	シットサイズスレイ	シットサイズスレイ	シットファットパンチ	シットファットパンチ
	A	シットサイズバスター	シットサイズバスター	シットファットパンチ	シットファットパンチ
	L(R)-A(X)	ローエクセテンドファング	ローエクセテンドファング	シットホッグパンチ	シットホッグパンチ
	Y	アッパーキック	アッパーキック	アッパーキック	アッパーキック
	B	アッパーキック	アッパーキック	アッパーキック	アッパーキック
	L(R)-B(Y)	リバースサクセションホッグキック	リバースサクセションホッグキック	リバースサクセションホッグキック	リバースサクセションホッグキック
垂直ジャンプ攻撃	X	ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズスレイ	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ
	A	ジャンプサイズバスター	ジャンプサイズバスター	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ
	L(R)-A(X)	ジャンプホッグファング	ジャンプホッグファング	ジャンプホッグアタック	ジャンプホッグアタック
	Y	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック
	B	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック
	L(R)-B(Y)	ホッグヒッププレス	ホッグヒッププレス	ホッグヒッププレス	ホッグヒッププレス
斜めジャンプ攻撃	X	ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズスレイ	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ
	A	ジャンプサイズバスター	ジャンプサイズバスター	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ
	L(R)-A(X)	ジャンプホッグアタック	ジャンプホッグファング(アタック)	ジャンプホッグアタック	ジャンプホッグアタック
	Y	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック
	B	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック
	L(R)+B(Y)	ホッグヒッププレス	ホッグヒッププレス	ホッグヒッププレス	ホッグヒッププレス



ファットキック
◀相手の通常技を封じるのに、そこそこ有効な技だ。



サクセションホッグキック
▶遠めの距離から飛び込んでくる敵を迎撃できる技だ。



ローエクセテンドファング
◀リーチの長さが尋常でない、ほとんど飛び道具感覚の技だ。



シットファットパンチ
▶一応、敵の攻撃を封じることができるが、スキが多くなる。



ジャンプサイズバスター
◀ジャンプしてきた敵を、空中で叩き落とすのに使っていこう。



ジャンプホッグファング
▶これも、対空技として便利。威力はあるが、出がやや遅い。



ジャンプホッグアタック
◀武器がないときは対空技として使おう。当たり判定も大きい。



ジャンプファットキック
▶間合いによって対空迎撃のできない敵には、これを使おう。



ホッグヒッププレス
◀基本技として、ぜひマスターしておきたい技のひとつだ。



アースクェイク EARTHQUAKE

必殺技・組み技実戦活用法

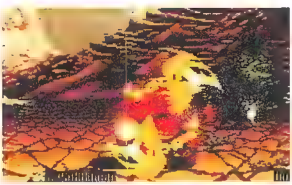
相手からの組み技がかからないアースクェイク。この特性を生かし、必殺技よりも組み技のチャンスを狙って戦法を組み立てる。

必殺技

アースクェイクの必殺技は、三角跳び以外は連打が必要だ。連打系の技は出すタイミングが難しく、また、出した後にスキができやすい。多用は避け、ここぞというチャンスには、きちんと出せるようにしたい。

ファットチェーンソー
ふぁっとちぇーんそー

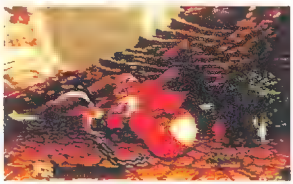
斬る連打（武器あり）



▲武器もろともに回転しつつ前進し、触れた相手にダメージを与える。

ファットバウンド
ふぁっとばうんど

ジャンプ中、⬇＋蹴る連打



▲尻を突き出し、着地後に4回跳ね上がる。尻に当たった相手にダメージ。

三角跳び
さんかくとび

ジャンプして画面端で十字キー逆

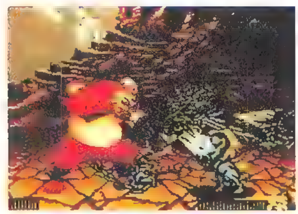


▲画面の端を蹴り、通常より高くジャンプする技。ダメージは与えられない。

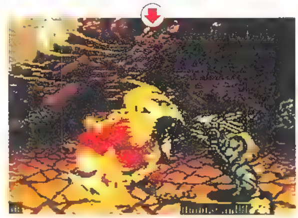


「ファットチェーンソー」活用テクニック

通常技につなげてファットチェーンソー！



▲立ち中斬りで相手を牽制しつつ、そのまま中斬りボタンを連打。



▲中斬りがファットチェーンソーに変わり、相手を攻撃する。

ガードさせて相手の体力をケズる！



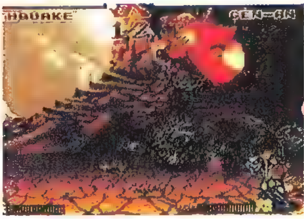
◀ファットチェーンソーを出して相手に接近する。



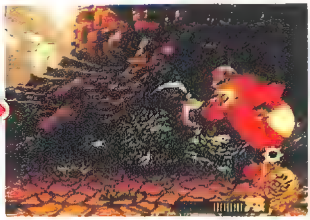
◀技の終わりぎわの一撃。ガードされてもケズれるのだ。

「ファットバウンド」活用テクニック

ジャンプ大蹴りから連続して出す！



▲ジャンプ大蹴り。すでに尻を突き出した状態になっている。

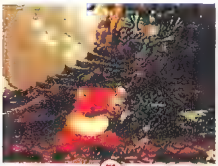


▲空中で⬇＋大蹴りボタン連打。そのまま落下し、相手にダメージ。

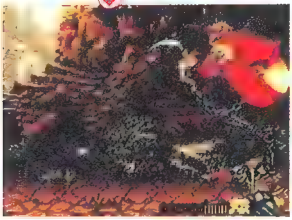


▲着地後、同じ姿勢のままバウンド。再びジャンプ大蹴りを出してもよい。

画面端に追い詰めた相手の体力をケズる！



◀投げ技などで相手を画面端に追いやってしまう。



▲相手が起き上がるまえに飛び込み、ファットバウンドで攻撃。ガードされても、ケズることができる。

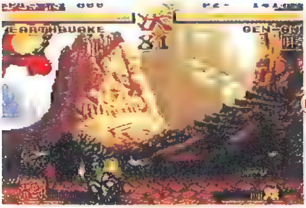
空振りするとできる大きなスキに注意！



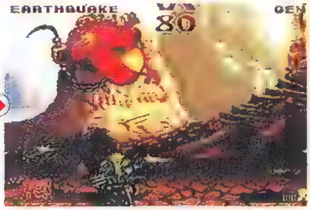
◀バウンド中は必殺技や大斬りに弱い。

「三角跳び」活用テクニック

狙われやすい着地のタイミングをずらす！



▲相手の攻撃を避け、画面端でジャンプ。だがこのままでは、着地ぎわを狙われて攻撃されてしまう。



▲三角跳びを利用して、さらに高い位置までジャンプ。そのままジャンプ大蹴りを出して、相手に反撃する。

組み技

相手が接近してきたら、すばやく積極的に組み技の間合いに入る。組まれる心配はないので、一方的に投げてしまおう。

	[illegible]	[illegible]
A	デススルー	デススルー
B	デススルー	デススルー
L(R)+A(X)	スカンクバースト	スカンクバースト
L(R)+B(Y)	スカンクバースト	スカンクバースト

▲武器の有無とは関係なく技が出せるので、武器がないときでも活用できる。



⇨デススルー

◀相手をつかんで遠方に投げる技。間合いを保つのに役立つ。

⇨スカンクバースト

▶尻に相手をたたき付け、さらにオナラでダメージを与える。



[illegible]

通常攻撃をガードさせ組み技に持ち込む！

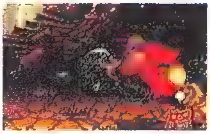
ガードさせて投げる。これが基本。だが、接近を待って投げる戦法もある。

デススルーの場合



◀立ち中蹴りをガードさせ投げる。

スカンクバーストの場合



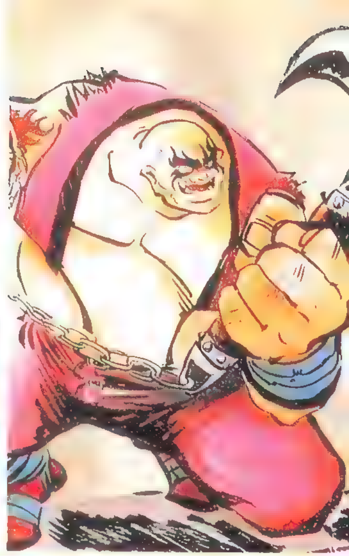
◀ジャンプ大蹴りから組み技へ。

アースクェイク

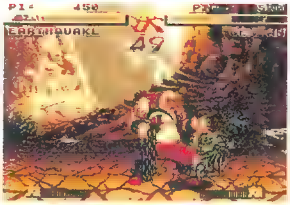
VS.CPU戦

アースクェイク EARTH QUAKE

▌巨体を生かした抜群の破壊力で勝負だ！



アースクェイクの一番の特長は、相手に投げられないこと。それに対し、アースクェイク自身は強力な投げ技を持っている。通常攻撃も威力が大きい。弱点は動きの遅さ。相手の素早い攻撃にはついていけない。また、大きな体は、相手の攻撃が当たりやすくもある。



▲CPU側が投げようとしてきても大丈夫。逆に投げてしまおう。

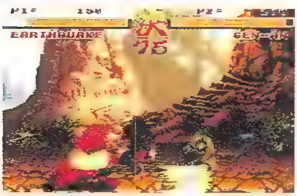
技の極意

スキができやすい必殺技よりも、通常技を有効に使った戦法を組み立てる。それでもスキは大きいが、攻撃力の高さで押し切るのだ。

●通常技[遠距離]
しゃがみ大斬り

⬇+L(R)を押しながらA(X)

うまく決まれば、2段入る強烈な技。ただし、投げられるぐらいの至近距離に立たれると、攻撃が当たらない。



▲かわされやすい技でもある。ほかの技と連係させて使うと効果的だ。

技の極意

しゃがみ大蹴りはスキが大きい。だから逆に、相手が必殺技を出す瞬間のスキを狙って攻撃する。技が完成する直前にこちらの攻撃が届けば、ダメージを与えると同時に必殺技も封じられるのだ。

●通常技[遠距離]
ジャンプ大蹴り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

技の出の速さと、攻撃面積の大きさが利点。ジャンプ大斬りも効果は同様なので、連係技の際に使い分ける。



◀相手のスキをついてジャンプ。

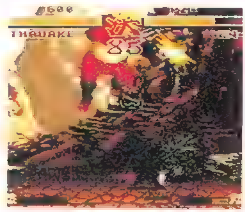
◀攻撃のタイミングは、早くてもよい。

◀相手めがけ、お尻から落下して攻撃。

●通常技[近距離]
垂直ジャンプ大斬り

垂直ジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

相手が飛び込んできたときに有効な、対空技である。



◀タイミングを合わせ、飛び込みを撃ち落とす。

●投げ技
スカンクバースト

接近して➡+大斬り(大蹴り)

画面端に追い詰め、相手の起き上がりに重ねて出す。



◀つかんだ相手に、オナラでダメージを与える。

連係・連続技の真髄

相手の飛び込み攻撃への対処と、こちらの攻撃をいかにしゃがみ大斬りにつなげるかが、アースクエイクの連係技の基本姿勢だ。

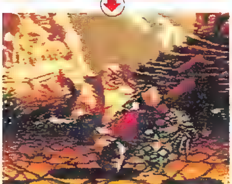
立ち中蹴り→立ち大斬り

飛び込んできた相手を撃ち落とし、攻撃する！

立ち中蹴りで撃ち落とし、相手の着地に合わせて素早く立ち大斬りでダメージを与える。立ち中蹴りは、相手の技を封じるときにも利用できる。



◀相手が飛び込んでくるのを待つ。



◀おもむろに立ち中蹴りで攻撃。



◀相手が体勢を立て直す前に、再攻撃。

技の真髄

画面端では、ファットバウンドでケズれ！

相手を画面端に追い詰めたら、ジャンプ大蹴りからファットバウンドの連続技で何度もダメージを与えてやろう。ジャンプ大蹴りは、めくるような感じで飛び込む。

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬り

一発逆転の可能性を秘めた、強力な連係技だ！

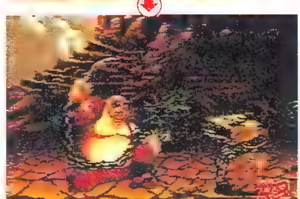
地上の相手に対し、飛び込んで攻撃する。ガードされると、すぐ反撃がくるので注意する。攻撃が決まれば、体力の1/3は減らせられる。



◀ジャンプしたらすぐに大蹴りボタン。



◀このとき、すでに↓キーは入れている。



▲のけぞっている間はダメージを与えられない。立て直す瞬間を狙う。



▲しゃがみ大斬りの2段が決まり、相手に大ダメージを与えたところ。

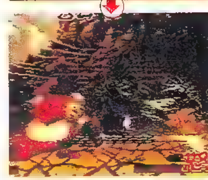
垂直ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

空中戦では、垂直ジャンプ大斬りを使う！

相手を空中で撃ち落とし、着地する瞬間を狙ってしゃがみ大斬りで攻撃する。



◀垂直ジャンプ大斬りは、相手の飛び込みに合わせやすい。



◀攻撃が当たれば、先に着地。相手の着地際をすかさず攻撃。

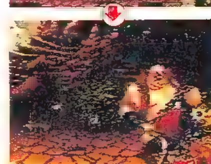
ジャンプ大斬り→立ち小蹴り×2

画面端に追い詰め、少しでもダメージを与える！

ジャンプ大斬りで攻撃し、相手との離れ際におまけでダメージを与えておく技だ。



◀ジャンプ大斬り中に、すでに小蹴りボタンを連打。



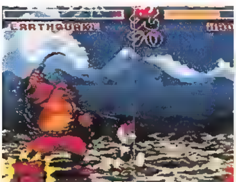
◀小蹴りのかわりにファットバウンドでケズってもよい。

対 覇王丸



必殺技を出すスキを狙い立ち大斬り！

覇王丸が奥義旋風裂斬を出すとき、体を一瞬引く。このスキをついて、立ち大斬りで攻撃。技も封じられるし、ダメージも与えられるのだ。



◀奥義旋風裂斬を出す瞬間を狙う。

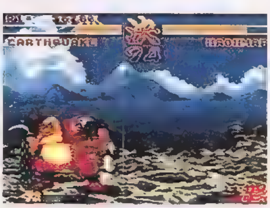


◀技を出される前に攻撃する。

剣術覚え書き

相手と接近したら、すかさず投げる！

接近すると相手も投げようとしているのか、なにも攻撃してこないときがある。このスキを逃さず、相手を投げてしまおう。



▲相手をつかめる間合いは、必ず覚えるようにする。

対 ナコルル



画面端に追い詰めて、投げ技を繰り返す！

ナコルルは素早いので、積極的に攻めるのは不利。近寄ったら投げ、起き上がりを狙って再度投げ技をかける。タイミング次第で、何度もかけられる。



▲画面端に追い詰め、スカンクバーストやデススルーで攻撃。



▲倒れた相手の起き上がりに合わせ、再び投げる。反撃されたら、ガード。

剣術覚え書き

アンヌムツベは、ガードして反撃する！

ＣＰＵのナコルルは、体力が減るとアンヌムツベで攻撃してくることが多くなる。これはガードして止め、すかさずしゃがみ大斬りや立ち大斬りで反撃する。

対 橘右京



立ち中蹴りを出しながら接近して、投げる！

接近しながらの立ち中蹴りで相手の攻撃を封じ、近寄ったらおもむろに投げる。そのまま画面端に追い詰めて、同じ攻撃を繰り返す。



◀秘剣ささめゆきを出す瞬間を狙う。



◀立ち中蹴りで攻撃を封じるのだ。



◀そのまま接近して投げてしまう。

剣術覚え書き

遠い間合いからスキを狙って攻撃！

秘剣ささめゆきを出す直前の、リンゴを投げた瞬間に大きなスキができる。右京の攻撃が出てからでは遅いが、この瞬間がしゃがみ大斬りで大ダメージを与えるチャンス。

対 柳生十兵衛

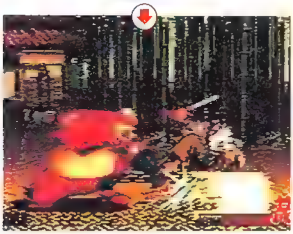


ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬りで攻撃！

相手が飛び込んできたら、ジャンプ大蹴りで撃墜。間合いによっては、垂直ジャンプ大斬りでもよい。先に着地し、相手の着地時にしゃがみ大斬りを出す。



▲十兵衛が飛び込んでくるのを待ち、ジャンプしたら撃墜する。



▲着地に合わせてのしゃがみ大斬り。間合い次第では、立ち大斬りでもよい。

剣術覚え書き

八相発破を出したら、反撃のチャンス！

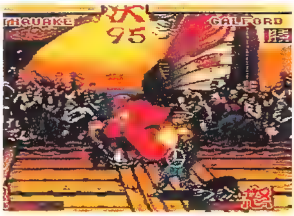
八相発破は、一度出るとしばらく出つづける。この攻撃をガードすると、技が出ている間の十兵衛は、まったくの無防備となる。しゃがみ大斬りで大ダメージを与えよう。

対 ガルフォード

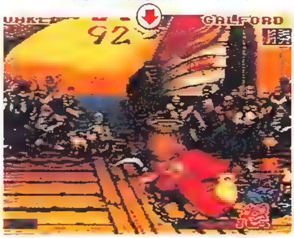


画面の端に追い詰め、ファットバウンド！

ファットバウンドで画面端まで弾き、そのまま追い詰める。続けて、ジャンプ大蹴りからファットバウンドの連続技で、体力をケズってしまおう。



▲一撃めをガードされても、バウンドしている間中は攻撃判定がある。



▲当たると転ばせられるので、どんどん画面端まで追いやる。

剣術覚え書き

シャドーコピーを見破り投げ技に持ち込もう！

シャドーコピーの終了時、ガルフォードは間近に出現することが多い。十字キーを左右どちらかに入れておき、投げられる方向に現れたら、すかさず投げてしまおう。

対 千両狂死郎



立ち中蹴り→しゃがみ大斬りの連続技が有効！

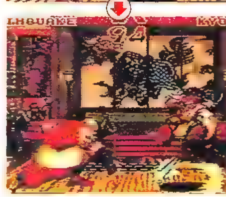
飛び込んでくるところを、立ち中蹴りで攻撃する。当たると後方に弾かれるので、その着地を狙ってしゃがみ大斬りでダメージを与える。



◀序盤の狂死郎は、飛び込みが多い。



◀タイミングを合わせ、立ち中蹴り。



◀一拍おいて、しゃがみ大斬り。

剣術覚え書き

相手の懐に入って投げる！

ジャンプ大蹴りで自分の投げ技の間合いに飛び込んで、そのまま投げる戦法もある。相手が地上をうろうろしているようなら、おもむろに近寄って投げてしまうのもよい。

対 王虎

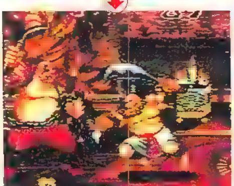


立ち中蹴りで牽制し、近寄ったら立ち大斬り！

基本的に、相手の攻撃を待って反撃する。接近してきたら立ち中蹴りで間合いを開き、相手が体勢を整える前にしゃがみ大斬りで攻撃するのだ。



◀近寄ってくるところを牽制する。



◀相手が突進してくる一瞬を見逃すな。



◀すばやく立ち大斬りでダメージ。

剣術覚え書き

気功爆転法をガードして反撃に移る！

気功爆転法を出した後、王虎は武器を取りに移動する。このときを狙い、しゃがみ大斬りで攻撃。気功爆転法は、きちんとガードしてかわしておくように。

対 シャルロット



スプラッシュファーントの出し際を狙って攻撃！

立ち中蹴りで牽制攻撃をしておく。相手がスプラッシュファーントを出そうと体をひるがえした瞬間に、すかさずしゃがみ大斬りでダメージを与える。



◀相手が接近してきたら、立ち中蹴り。



◀立ち中蹴りでも攻撃を止められる。



▲間合いが開き、スプラッシュファーントを出そうとしているところ。



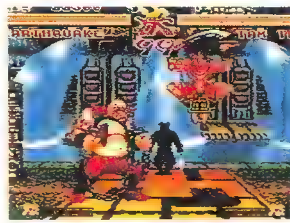
▲しゃがみ大斬りが遅れると、反対にダメージをくらってしまうので注意。

対 タムタム

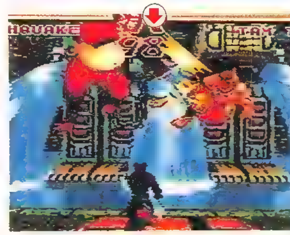


飛び込みを垂直ジャンプ大斬りで落とす！

飛び込んできたら、垂直ジャンプ。間合い次第ではバックジャンプを使う。そして大斬りで撃ち落とす。続けて、着地狙いの立ち大斬りを出すのもよい。



▲立ち小蹴りや立ち中蹴りで牽制し、相手の飛び込み攻撃を誘う。



▲垂直ジャンプ大斬りは、ジャンプ大斬りよりも攻撃力が高い。

剣術覚え書き

必殺技を出させずに攻撃する！

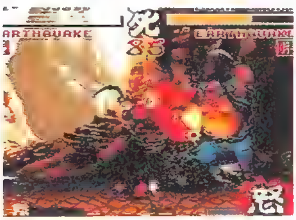
アハウ・ガブルやパグナ・パグナを出す瞬間のスキを逃さず、立ちやしゃがみの大斬りで攻撃。ムーラ・ガブルは飛び越えて、ジャンプ大蹴りからの連係技に持ち込もう。

対 アースクェイク



ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬りの連係で攻撃！

ジャンプ大蹴りからの基本的な連係技が、かなり有効。ジャンプ大蹴りをガードされたら、そのままファットチェーンソーにつなげてケズる戦法もある。



▲ジャンプ後、すぐに大蹴りボタンを押す。着地するまで攻撃判定がある。



▲お尻で弾き飛ばした相手に、すばやくしゃがみ大斬りで攻撃だ。

剣術覚え書き

空中戦は、より高い位置にいるほうが勝つ！

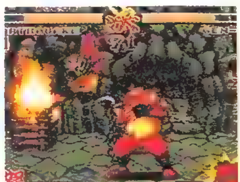
ＣＰＵのアースクェイクはよく跳ねるので、空中戦が多くなる。空中で同時に攻撃したとき、高い位置にいるほうが勝つ。ジャンプするタイミングを見極めておこう。

対 不知火幻庵

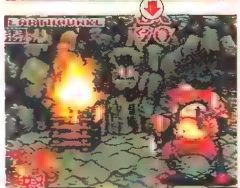


画面端に追い詰め、起き上がりを攻撃！

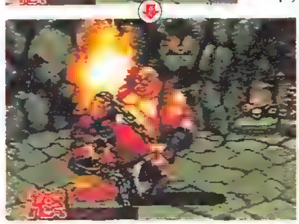
画面端に追い詰めて、立ち中蹴りで攻撃を封じる。間合いが詰まったらすばやく投げ技に持ち込む。そして再び立ち中蹴りで牽制攻撃を繰り返す。



◀スキをついて画面端まで投げる。



◀接近して、立ち中蹴りで攻撃する。



▲相手の攻撃を封じる。立ち中蹴りの連打もよし、再び投げてもよい。



▲起き上がりに肉転突きを出されたら、慌てずに立ち中蹴りで止めてしまう。

対 服部半蔵



うつせみ天舞をかわし、しゃがみ大斬りで反撃！

うつせみ天舞を出してきたらバックダッシュで避け、相手の着地を狙って攻撃する。下がれないほどの画面の端にいたら、立ちガードでかわす。



◀うつせみ天舞。消えたら様子を見る。



◀相手が上空に来たらバックダッシュ。



▲攻撃を空振りさせる。バックダッシュが間に合わなければ、ガードする。

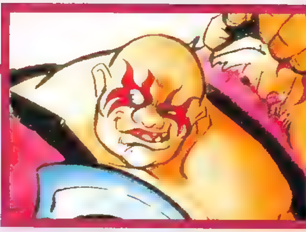


▲相手の着地に合わせ、しゃがみ大斬り。うつせみ地斬のときも有効な技だ。

VS.2P戦

アースクェイク 戦術マニュアル

EARTHQUAKE





▲組み技で間合いを調節する方法もある。

■パワーと迫力で相手を押しまくれ！

対CPU戦と比べると、格段にシビアになる。まず、相手は簡単に組み技の間合いに入ってこないうえに、アースクェイクが苦手とする接近戦で攻めてくる。これは組み技が効かないという特性を生かし、ガードでしのぐのがよい。基本的に、相手に接近を許さない戦法をとる。高い攻撃力を生かし、反撃のスキもないほど続けて攻撃すれば、勝利は目前である。

VS.2P戦 基本テクニック

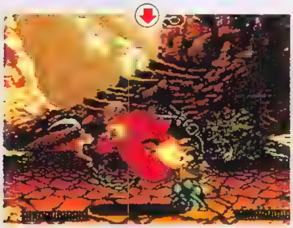
●通常技［遠距離］ ジャンプ大蹴り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらB(Y)

飛び込み、対空ともに有効な技。攻撃範囲の広さは相手を圧倒せずにはおかない。小技で返されやすい弱点を持つ。



▲ジャンプしてすぐに大蹴りボタンを押しても、着地するまでの間、ずっとダメージ判定がある。



▲離れた位置から尻を突き出した姿勢のまま、相手に飛び込む。迎撃の場合は、垂直ジャンプから出してもよい。

●通常技［遠距離］ バックジャンプ中斬り

後ろ斜めジャンプ中にA

相手との間合いを保ちながら、飛び込みを撃ち落とす。間合いによっては、垂直ジャンプ大斬りも有効だ。



▲飛び込んできた相手の動きに合わせて、すばやくこちらもバックジャンプ。空中戦に持ち込むのだ。



▲すかさず、中斬りで攻撃。バックジャンプ大斬りだとポーズが変わってしまい、攻撃が届かないので注意。

初心者でも勝てる㊙戦術

相手の飛び込みには垂直ジャンプ大斬りで対抗！

対空用の技。相手の動きに合わせやすいが、間合いが近いと当たらない。ただ、当たったときに与えるダメージは大きい。



◀ジャンプがゆるやかな相手には当てやすい。

相打ち覚悟のしゃがみ大斬りも有効！

必殺技を出すときのスキをついてしゃがみ大斬り。動作が遅れて相打ちになっても、たいてい相手のダメージのほうが大きい。



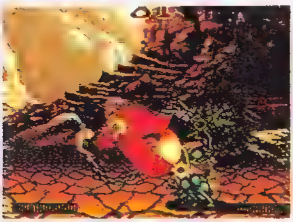
◀相手のスキをみつけたら思いっきり攻撃しよう。

応用テクニック

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬り

うまく決めて相手に大ダメージを与えよう！

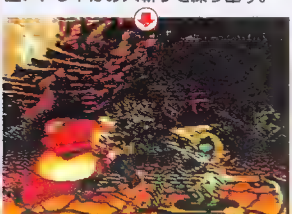
ジャンプ大蹴りからの連係技。決まれば、体力の約4分の1は減らせる。ジャンプ大蹴りをガードされたら、再びジャンプ大蹴りから挑む。



▲少し離れた間合いからでもジャンプ大蹴りは届く。ジャンプ中から、すでに十字キーは下に入れておく。



▲ダメージで相手がのけぞっている間は攻撃が当たらない。立ち直る瞬間を狙い、しゃがみ大斬りを繰り出す。

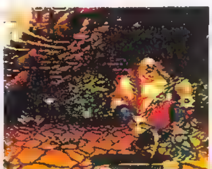


▲攻撃に弾かれて間が開く。再びジャンプ大蹴りで飛び込んでもよいし、反撃を警戒して間合いをとってもよい。

立ち中蹴り→デススルー

攻撃を封じつつ組み技の間合いに入る！

接近されたら立ち中蹴りをガードさせ、そのスキに組み技の間合いに入って投げる。



◀立ち中蹴りで、相手の攻撃も封じることができる。



◀デススルーで間合いをとったら、反撃に移るのだ。

密着されたらしゃがみ中斬り

苦手な接近戦の対処法

懐に入られると反撃できる技が少なくなる。しゃがみ中斬りや小斬りで攻撃し、相手を引き離そう。

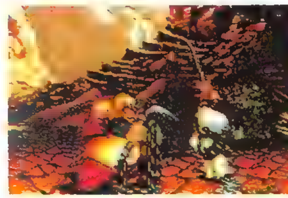


▲間合いが近すぎると大斬りは当たらない。ガードされても距離は離せるので、しゃがみ中斬りで攻撃する。

VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

アースクェイクは動きが遅いため、逆に一撃離脱のすばやい攻撃に弱い。これに対処するには、相手の攻撃を待ち、ガードしてから反撃する方法がある。

VS. 覇王丸



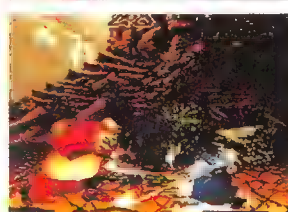
▲旋風裂斬は、飛び越えて攻撃するより、出すときのスキをついて、しゃがみ大斬りで反撃。相打ちになっても、与えるダメージのほうが大きい。

VS. ナコルル



▲基本的に攻撃を待ってガードし、反撃する。アンヌムツベで攻撃してきた場合、ガードしてかわし、立ちや、しゃがみの中斬りで攻撃する。

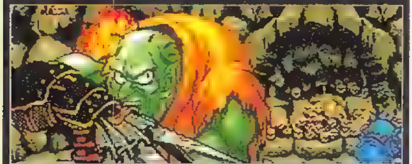
VS. 橘右京



▲ささめゆきをかわしたら、相手が技を出しているうちにしゃがみ大斬りで大ダメージを与える。つばめ返しは、ひたすらガードするしかない。

不知火幻庵

SHIRANUI GEN-AN



ひきょう者？　ほめことばだケ！

魔道に生きる闇の戦士……ひとり

『サムライスピリッツ』の中で、これほど必殺技の重要なキャラもめずらしい。幻庵は、ほとんど必殺技中心の戦略で戦っていくことになる。最もよく使うのは肉転突きで、大斬りにキャンセルをかけて出したり、相手を転ばせておいて起き上がりに重ねたり、使い方はさまざまだ。毒吹雪も、相手が転ぶという大きな利点がある。また、組み技の幻庵ドリルは必殺技に迫る威力を持っている。

武勇伝控え

出生の秘密

不知火一族の歴史は、なんと魔界にまで通ずる。何かのはずみに、人間界に落ちた魔界の者が人間と交わり、不知火一族が誕生したらしい。しかし、そのことを知っているのは一族の邪悪な血のみである。

修行時代

不知火幻庵は、不知火一族最強の戦士。そこに至るまでに、いかなる修行があったのかは一切が謎に包まれている。しかし、魔道に生きるものとして、常に卑怯な手を平気で使い戦いぬいてきたのだ。

人間関係

その体に流れる魔界の血から、暗黒神アンブロジアの目覚めを感じとった幻庵。自らが魔王となるためには、巨大な魔性が必要と暗黒神を倒す旅に出た。愛妻あざみ、娘のざくろと息子むくろをあとにして。

不知火幻庵 スペシャルデータ



問1▶剣術を始めたきっかけは？

「命のあるものを切り裂く快感は、なにものにも代えがたいケケケ。だから戦士になったケケケ」

問2▶この戦いに参加した理由は？

「魔道の王はワシだケ！　それ以外は絶対に認めないケケ！」

問3▶あざみが幻庵に惚れたのは？

「ワシの醜悪でまがまがしく、いやらしい微笑み（魔道の誉め言葉）に、一目惚れしたんだケ」

問4▶『餓狼伝説』の舞との関係は？

「そんなヤツ、知らんケ」（同じ不知火姓でも、まったくの別物。エンディングに出てくるくノ一は『餓狼』の舞ではないらしい）

不知火幻庵　基本データ

5尺
（身長150cm）

18貫目
（体重66.6kg）



姿勢

地をはいずる幻庵は、この姿勢で動く。必殺技「肉転突き」を繰り出すサマは、まさに魔物のものだ。

頭髪

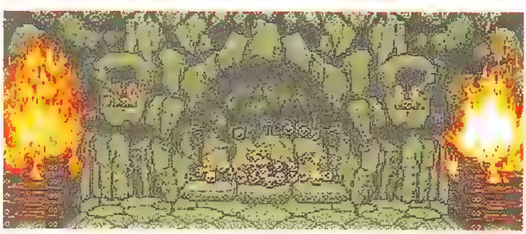
本人は「減ってきた」と表現して、現実から目をそらしているようだが、どうやらハゲであるようだ。

魔道剣　あざみ

「魔道には女は不要」と言い切る幻庵だが、その愛剣につけている「あざみ」とは妻の名前。案外、愛妻家なのか、何かより深い意味があるのか……。

●流派：魔道な流
●生年月日：1762年3月25日
●年齢：26歳
●出生地：鬼哭島
●血ノ型：人とは血液構造が違う

不知火幻庵の背景は……鬼哭島――おになきじま――



◀しゃれこうべが山をなし、炎が妖しく燃え上がる、いかにも魔道な洞窟。幻庵にピッタリな背景だ。

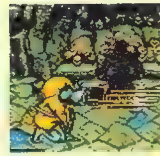
不知火幻庵の通常技

ケ闇(座)掻きは敵を押す、ケケ闇(座)突きは間合いのある敵にダメージを与える基本技。対空技としては、ケケケ座すくい上げがあるが、攻撃にも威力を発揮する、ぐる掻きぐる掻きや後ろぐる掻きのほうが便利。また、ケケ滑りなどは状況に合わせて使い分けていこう。

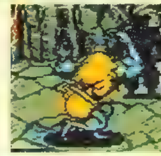
武器をなくしたときは、ケケ引っ掻きもいいが、ケ蹴りなどで牽制しつつ、合間にケケケ回り蹴りを出したほうが効果的。

武器を取る前には、跳ねケケケ蹴りで敵の懐に飛びこみ、敵を気絶させておこう。

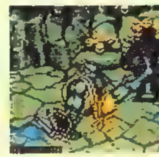
		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	ケ闇掻き	ケ闇突き	ケ引っ掻き	ケ引っ掻き
	A	ケケ闇掻き	ケケ闇突き	ケケ引っ掻き	ケケ引っ掻き
	L(R)+A(X)	ケケケすくい上げ	ケケケ闇飛び付き	ケケケ引っ掻き	ケケケ引っ掻き
	Y	ケ蹴り	ケ蹴り	ケ蹴り	ケ蹴り
	B	ケケ蹴り	ケケ蹴り	ケケ蹴り	ケケ蹴り
	L(R)+B(Y)	ケケケ蹴り	ケケケ回り蹴り	ケケケ蹴り	ケケケ回り蹴り
しゃがみ攻撃	X	ケ闇座掻き	ケ闇座突き	ケ座引っ掻き	ケ座引っ掻き
	A	ケケ闇座掻き	ケケ闇座突き	ケケ座引っ掻き	ケケ座引っ掻き
	L(R)+A(X)	ケケケ座すくい上げ	ケケケ座すくい上げ	ケケケ座引っ掻き	ケケケ座引っ掻き
	Y	ケ滑り	ケ滑り	ケ滑り	ケ滑り
	B	ケケ滑り	ケケ滑り	ケケ滑り	ケケ滑り
	L(R)+B(Y)	ケケケ滑り	ケケケ滑り	ケケケ滑り	ケケケ滑り
垂直ジャンプ攻撃	X	跳ね闇掻き	跳ねケ闇掻き	跳ね引っ掻き	跳ね引っ掻き
	A	前ぐる掻き	後ろぐる掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き
	L(R)+A(X)	ぐる掻きぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き
	Y	跳ねケ蹴り	跳ねケ蹴り	跳ねケ蹴り	跳ねケ蹴り
	B	跳ねケケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケ蹴り
	L(R)+B(Y)	跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り
斜めジャンプ攻撃	X	跳ね闇掻き	跳ね闇座掻き	跳ね引っ掻き	跳ね引っ掻き
	A	前ぐる掻き	後ろぐる掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き
	L(R)+A(X)	後ろぐる掻き	後ろぐる掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き
	Y	跳ねケ蹴り	跳ねケ蹴り	跳ねケ蹴り	跳ねケ蹴り
	B	跳ねケケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケ蹴り
	L(R)+B(Y)	跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り



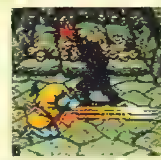
ケ闇突き
◀使いやすいが、むやみに出しているだけでは効果は小さい。



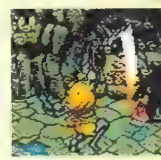
ケケ引っ掻き
▶武器がなくなると、攻撃力が相当落ちる。蹴りのほうが有効。



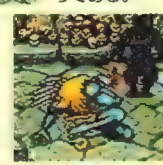
ケケケ回り蹴り
◀突然使えば、不意をついてそこそこのダメージを与えられる。



ケ闇座突き
▶出るのが早く、敵を押し下げるのに使える便利な技だ。



ケケケ座すくい上げ
◀2段技だが、対空技として使うほうがいいようである。



ケ滑り
▶少しの距離を移動することもできるので、そこそこ重宝する。



ぐる掻きぐる掻き
◀間合いも、スピードも使いやすい対空技になる。



後ろぐる掻き
▶できれば、斜めジャンプのときに使いたい。対空にも使える。



跳ねケケケ蹴り
◀武器をなくしたら、これで飛び込んで、投げにつなげよう。



不知火幻庵 SHIRANUI GEN-AN

必殺技・組み技実戦活用法

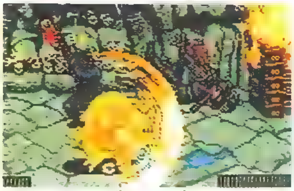
通常技主体で戦うキャラが多い中で、必殺技主体で戦う幻庵。２つの必殺技を、いかにして使い分けるかが最大のポイントだ。

必殺技

幻庵の必殺技はコマンド操作がシンプルで出しやすいが、大、中、小の使い分けなど、細かいポイントが重要になってくる。

肉転突き
にくてんづき

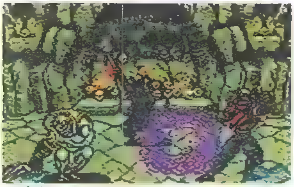
→↓↘＋斬る



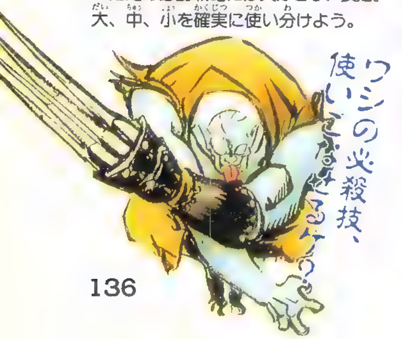
▲最も使える技だが、出しどころを見極めないと、簡単に返されてしまう。

毒吹雪
どくふぶき

↓↘→＋斬る

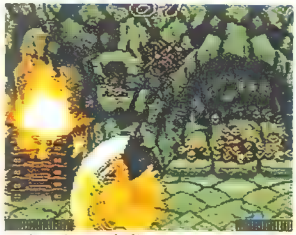


▲幻庵の必勝戦略には欠かせない技だ。大、中、小を確実に使い分けよう。

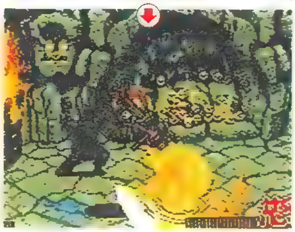


「肉転突き」活用テクニック

飛び込み攻撃の返し技に使う

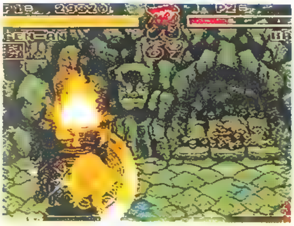


▲飛び込みの迎撃にはジャンプ大斬りなどが有効だが、肉転突きのほうが威力があるので、余裕あらば狙っていこう。



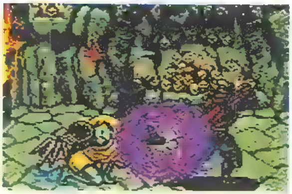
▲肉転突きは出かかりが弱いので、相手のジャンプとほぼ同時に出さないと負けてしまう。

追い詰められたら肉転突きで脱出

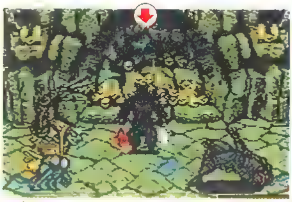


▲画面端に追い詰められたときは、ガード→肉転突きで脱出。間合いが開くので、作戦の立て直しができる。

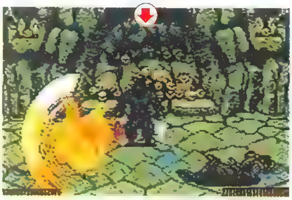
毒吹雪とセットで使う



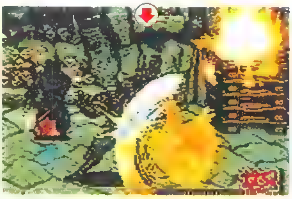
▲うまく毒吹雪が当たったら、絶対にこのパターンでいこう。



▲相手が倒れたら、しばらく待つ。素通りしてしまうと、反撃が怖いぞ。



▲起き上がりのタイミングを覚えておけば、いろいろな場面で役に立つ。



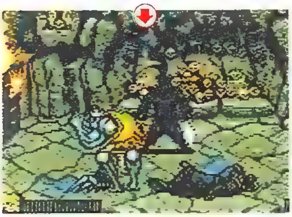
▲素通りするかしないかの、ギリギリのところを狙えばガードされない。

「毒吹雪」活用テクニック

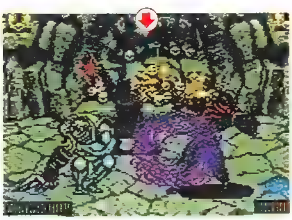
■転んだ相手に追い打ちをかける



▲しゃがみ大蹴りで相手を転ばす。とくに大斬りなどを出した後はスキが大きく、足元を攻めやすい。



▲大蹴りのモーションが終わったらすぐ毒吹雪。出が遅いので、すばやく入力しないと間に合わない。

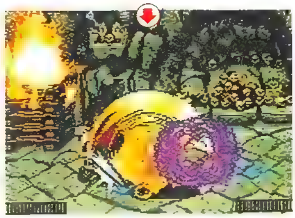


▲繰り返してもよし、肉転突きにつないでもよし。ただし、起き上がりには組み技が入らないので、ドリルは×。

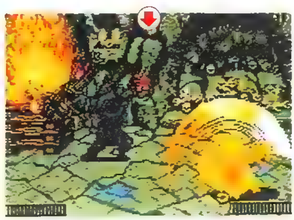
■中間間合いで飛び込みを誘う



▲中間間合いの戦いのときには、相手の飛び込み攻撃を誘う手段として使おう。近すぎると危険なので注意。



▲肉転突き、ジャンプ蹴り、ジャンプ大斬りなど、状況によって迎撃技を使い分けよう。

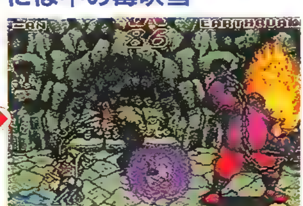


▲相手が落ちてくるのを待つ間に、次の戦略をたてておこう。間に合いそうなら、毒吹雪を重ねてもOK。

■ゆっくりとしたジャンプには中の毒吹雪



▲ジャンプから着地までのモーションがゆっくりしているキャラに有効。タムタムやアースクェイクは格好の相手だ。



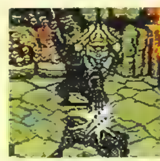
▲相手のジャンプとほぼ同時にコマンドを入力する。中の毒吹雪は長時間漂うので、着地際を狙いやすい。

組み技

幻庵の組み技は、幻庵ドリルと呼んでいる、幻庵殺爪陣が強い。比較的間合いも広いので、ぜひ狙っていこう。

	武器あり	武器なし
A	幻庵殺爪陣	ヒザ蹴り
B	ヒザ蹴り	ヒザ蹴り
L(R)+A(X)	幻庵殺爪陣	ヒザ蹴り
L(R)+B(Y)	ヒザ蹴り	ヒザ蹴り

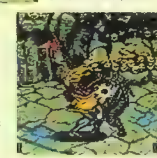
※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



⇦幻庵殺爪陣

◀いわゆる幻庵ドリル。爪を突き立てて、グリグリ回転する。

⇨ヒザ蹴り



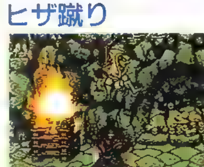
▶相手をつかまえて、みぞおちにヒザ蹴りを連打する。

組み技活用テクニック

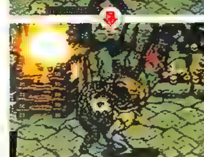
基本に忠実にスカシで近づく

やはりスカシ小蹴りからつなぐのがいちばん確実。ガード投げも基本中の基本。

ヒザ蹴り



◀スカシなら、小蹴りがいちばん。



◀後ろからつかまえてしまおう。

不知火幻庵

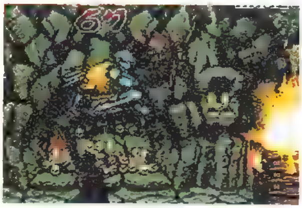
VS.CPU戦

不知火幻庵 SHIRANUI GENAN



中斬りのリーチを活かして戦え！

意外に通常技のリーチが長い幻庵。なかでも立ち中斬りは、スピードもあり使いやすい。ジャンプ力もあり、相手の飛び込み攻撃に対してうまく反応できる。しかし、幻庵の戦略で最重要なのはやはり必殺技。出しどころを考えて、確実に決めるようにしよう。



▲ジャンプ攻撃の強い幻庵。斬り、蹴りともによく決まる！

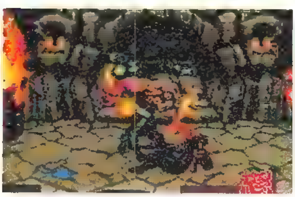
技の極意

ややや好戦的なCPUは、全体的にガードが甘くなっている。スキをみつけて、積極的に押していこう。

●通常技［近距離］ ジャンプ大斬り

L(R)を押しながらA(X)

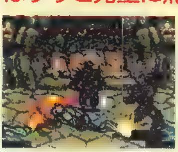
間合いとタイミングさえつかめば、どのキャラにも有効。かなり威力もあり、基本戦略には欠かせない技だ。



▲着地直後に技をつなぎやすいのも魅力。幻庵の連続技の基本となるため、絶対に失敗しないようにしておこう。

技の極意

立ち大斬りには要注意 はずすと完全に無防備！

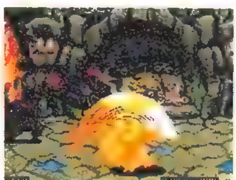


◀はずれたり、ガードされたらスキだらけに！

●必殺技 肉転突き

↓↘→+A(AB)

起き上がりに重ねるのが最もポピュラーな使い方。武器なしでも使えるが、威力は半減してしまう。



◀回転しながら、敵に突っ込んでいく。



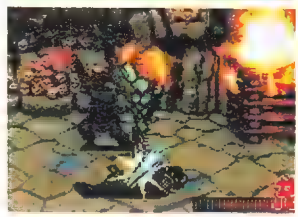
◀出しやすく、威力も大きい。



◀着地を狙われる可能性あり。要注意!!

●組み技 幻庵ドリル

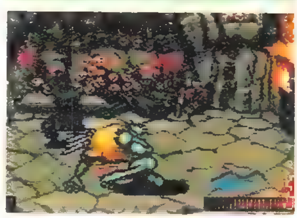
→+斬る



▲強力な組み技、幻庵ドリル。くぐりやスカシで着実に決めていこう。

●通常技 しゃがみ大蹴り

↓+L(R)を押しながらA(X)



▲相手を転ばすことができる。起き上がりに必殺技や大斬りを重ねよう。

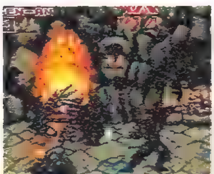
連係・連続技の真髄

幻庵の連係・連続技は、実戦でどんどん使えるものばかりだ。とくに難しいものもないので、積極的に使っていこう。

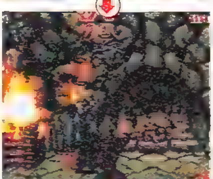
ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り

着地時の、一瞬のスキをのがさず斬る!

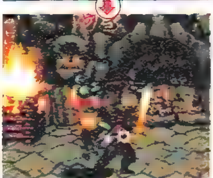
ポイントはジャンプ大斬りのタイミング。使える技だが、失敗すると手痛い反撃を受けることになる。絶対失敗しないように練習しておこう。



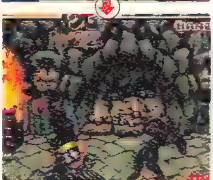
◀この間合いで飛び込む。多少前後してもOK。



◀落ちる途中に大斬りを入れたくなるが、もう少しがまん。



◀着地の一瞬前に大斬り。遅いと技が出ないので注意。



◀相手にガードのスキを与えず、すかさず次の攻撃にうつれ。

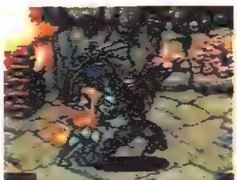


◀しゃがみ中斬りはリーチが長いので、らくに決まる。

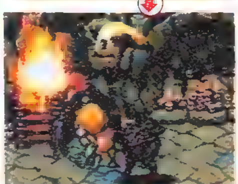
立ち大斬り→大肉転突き

キャンセルを使った大技を使いこなせ!

難しそうに見えるが、実はわりとかんたんに入る。大斬りが当たるまでにコマンドを入力しておかないと、キャンセルがかからない。



◀相手の懐に入り、密着させる。



◀すでにコマンドは入力されている。



▲戻りのモーションがカットされて、そのまま肉転突きが出る。

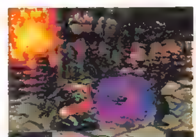


▲みごと、キャンセル大肉転突きが決まった!!

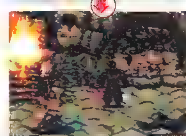
毒吹雪→大肉転突き

毒吹雪で倒し、起き上がりにとどめをさす!

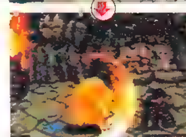
毒吹雪は、相手を一瞬ダウンさせることができる便利な技だ。敵の起き上がりにタイミングよく再び毒吹雪を重ねておけば、完全なハメ技になる。



◀大、中、小をうまく使いわけよう。中が一番使いやすい。



◀当たると体が紫色になり、クラクラと倒れてしまう。



◀起き上がりに当たるようにあわせて次のコマンドを入力。



◀ガードする間もなく肉転突きが炸裂。ここでまた転ぶ。

技の真髄

毒吹雪を相手の起き上がりに重ねる!

一度転ばせてから毒吹雪を重ねると、より効果的だ。



◀足元の弱いキャラに対して使おう。

対 覇王丸

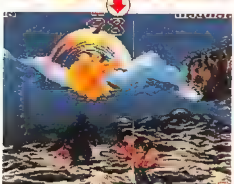


大斬りが怖い！中間間合いを保て！

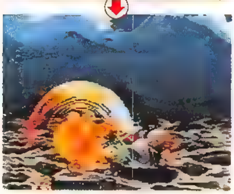
肉転突きで覇王丸の体力をケズり、旋風裂斬を誘う。とにかく近づかれたくない相手なので、小蹴り、小斬りで牽制しながら肉転突きを繰り出そう。



◀中間間合いを保ち、肉転突きで攻撃。



◀ガードされたら、バックダッシュ。

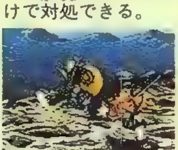


◀再び肉転突き。体力をケズれ！

剣術覚え書き

旋風裂斬を出しはじめたら飛び越して中斬り

旋風裂斬は飛び越し中斬りだけで対処できる。



◀着地点とタイミングだけ注意すればOK。

対 ナコルル

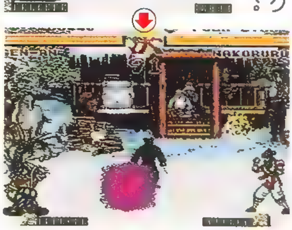


牽制しつつ、待ちに徹するあせりは禁物だ！

ヘタに手を出さず、アンヌムツベを待ってガードから攻撃につなごう。ジャンプ中斬り→立ち中斬りで体力を奪うか、毒吹雪で牽制すれば動きだす。



◀開始直後、バックダッシュで画面端へ。



▲なかなか相手も動かないので、毒吹雪で牽制する。

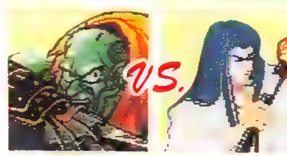


◀アンヌムツベを確実にガードする。



▲大斬りを決める。投げにくることもあるが、だいたいこのパターンでOK。

対 橘右京



ガードさえ確実なら恐るるに足らぬ右京

CPUの右京はささめゆきが好きらしい。こちらが何もせずにじっとしていると、ささめで攻撃してくる。スキの大きい技なので、どんどん斬ろう。



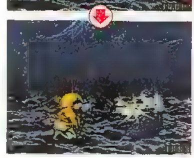
◀出かかりも斬れるが、ムリそうなときは素直にガード。



◀ささめゆきが終わった状態。間合いがやや離れてしまう。



◀ほんの1歩前に出る。硬直が長いので余裕たっぷりだ。

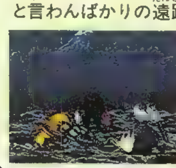


◀中斬りを決めた後は、すぐにバックダッシュで間合いをとる。

剣術覚え書き

大斬りを出すと恐ろしいことに……

スキだらけで、反撃してくれと言わんばかりの遠距離大斬り。



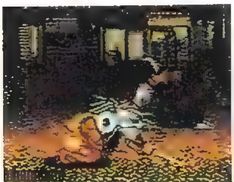
◀はずしたが最後、大斬りでやられる!!

対 柳生十兵衛



水月刀をかわしつつ 二ツ角羅刀を待つ

十兵衛は、近づくとすぐ投げにくる。広めの間合いを保ち、二ツ角羅刀を待って斬る。ただし、確実に決めないと逆に投げられるので注意が必要。



◀CPU十兵衛がよく出す二ツ角羅刀。



◀ガードしておいて、落ちぎわを狙う。



◀着地寸前のところを斬る！

剣術覚え書き

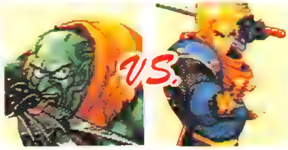
よく飛ぶ十兵衛には ジャンプ大斬りを決めろ

序盤戦はあちこち飛び回るので、ジャンプ大斬りを決めろ！



◀相手のジャンプに続き、ジャンプ大斬り。

対 ガルフォード



パピーが出たら 迷わず飛び越して斬る

これほどパターンの決まったキャラもめずらしい。ラッシュドッグ➔プラズマブレードという連係技をよく使ってくるので、パピーを飛び越して斬り込む。



◀非常によく出る技、ラッシュドッグ。



◀パピーをかわして懐へ飛び込む。



▲ほとんどの場合、続けてプラズマブレードを出す。スキだらけだ。



▲あっさり攻撃が決まる。ここでキャンセル、大肉転突きを出してもいい。

対 千両狂死郎



飛び込み攻撃から 連続技につなぐ

とくにガードの甘い狂死郎は、飛び込み中斬り➔立ち中斬りの連続技がよく決まる。威力が大きいので、何回かザクザクと当てるだけでも余裕で勝てる。



◀飛び込みの間合いはだいたいこのくらい。



◀着地間際に中斬りを出す。



◀そのまま中斬りを連打しておく。

剣術覚え書き

毒吹雪を当てやすい！ 連係技に使えるぞ

毒吹雪がなぜかよく当たる。肉転突きを連係させよう。



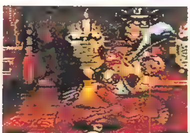
◀近距離だと、さらに当てやすくなる。

対 王虎



足元のスキをついて 連係技で攻めまくれ！

突進してくるときなど、足元を攻めやすい王虎。しゃがみ大蹴りが決まりさえすれば、後に続く技は楽に決まる。一気に体力を奪えるぞ。



◀しゃがみ大蹴りを当てる。突進してくるときが決まりやすい。



◀毒吹雪は2～3回続けてもよいが、端に追いつめないように。

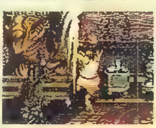


◀肉転突きでフィニッシュ。さらに毒吹雪を重ねれば完璧だ。

剣術覚え書き

気功旋風斬は 飛び込み中斬りで返す！

CPU王虎が最もよく出す技気功旋風斬を、飛び込み中斬りで確実に返す！



◀気功旋風斬が出たら飛び込み中斬りで対抗しよう。



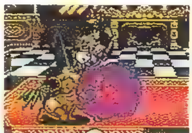
◀この勝負、幻庵の飛び込み中斬りが勝つ－

対 シャルロット



毒吹雪のお好きなシャルロット、なぜかよく当たる！

どういうわけか、毒吹雪がよく当たる相手だ。毒が好きなのか？　と思うほどよく当たる。これをうまく利用して、連係技を決めろ!!



◀近距離で毒吹雪を出すと、わざわざ当たりにきてくれる。



◀毒吹雪が当たると、よろけて倒れてしまう。うれしい技だ。



◀起き上がりに合わせて、次の技を出しておくのがポイント。



◀威力の大きい肉転突きを出しておくのがベストだ。

剣術覚え書き

開始直後はスキだらけ 大幻庵ドリルを決める

開始直後はとくにスキが大きい。組み技を決めるチャンスだ。



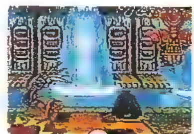
◀俗に言う「歩き投げ」。ほぼ確実に決まる。

対 タムタム



飛び込まれる前に落とす！ 空中戦を受けて立つべし

ジャンプ大斬りの強いタムタムに空中戦をしかける。一見無謀なようだが、実はこれがおもしろいように決まる。リズミカルに、飛んだら斬る！



◀牽制は不要。だまっていても勝手に飛ぶタムタム。



◀合わせて飛ぶ。斬りを出しているが、当たらないのでご安心を。



◀いとも簡単に、こちらの大斬りが決まる。ポイントは間合い。

剣術覚え書き

パグナ・パグナには 真上からの蹴りが有効

飛び越すことのできないパグナ・パグナは、実は真上からの攻撃に弱い。



◀やや近めの間合いでジャンプするのがコツ。



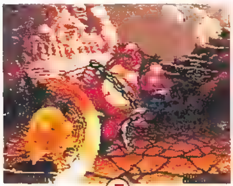
◀真上さえとらえれば、ジャンプ小蹴りでOKだ。

対 アースクェイク

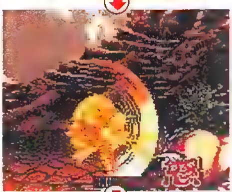


ひたすら肉転突きで押しまくれば、簡単に勝てる

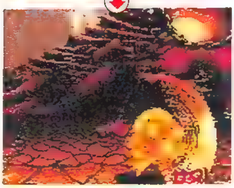
アースクェイクも、ほかのキャラと同様にガードが甘い。アースの場合は体が大きいので、大肉転突きを出しておけば、上っていく途中で当たる。



◀大肉転突きを出すだけで当たる。



◀相手が倒れている間に、次の肉転突き。



◀画面端に追いつめれば、より確実。

剣術覚え書き

対アース戦なら、毒吹雪は中で出すのがいちばん

動きの鈍いアースは、ゆっくりとただよう毒吹雪(中)に弱い。



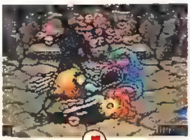
◀おもしろいように、何度でも当たる。

対 不知火幻庵

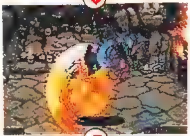


無造作な肉転突きは返される危険性大だ

どのキャラも、同キャラ対戦はやりにくいもの。幻庵の場合、肉転突きを肉転突きで返されるのがいちばん怖い。前準備として、一度転ばせておこう。



◀スカシなどで近づき、しゃがみ大蹴りで転ばせる。



◀幻庵の起き上がりはほかのキャラとタイミングが違うので注意。

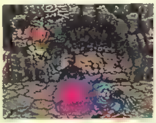


◀一度このパターンにはまれば、何回も繰り返し決められる。

剣術覚え書き

毒吹雪は飛び込み攻撃のチャンスだ！

中間間合いになるとよく出る毒吹雪。中で出る場合が多い。飛び込み中斬りが決まるぞ。



◀着地点が、相手とピッタリ重ならない程度の間合い。



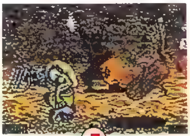
◀硬直時間が長いので、中斬りが簡単に決まる。

対 服部半蔵

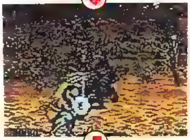


うつせみ地斬（天舞）を確実にとらえる！

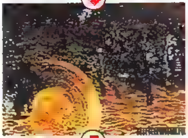
斬り攻撃を決めると、うつせみ地斬を狙ってくる。立ちガードで簡単に防げるので、空中にいる相手にそのまま肉転突きを決めてしまおう。



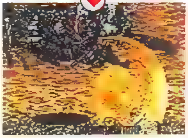
◀斬り攻撃を当てると、うつせみ地斬を出してくる。



◀あわてずに立ちガード。しゃがんでしまわないように注意。



◀相手の落ちぎわを狙って中肉転突きを出しておく。



◀大肉転突きだと、着地の際に投げられる可能性がある。

剣術覚え書き

飛び込み攻撃は、ジャンプ大斬りで迎撃する

間合いを広くとると、飛び込み攻撃をしかけてくる。



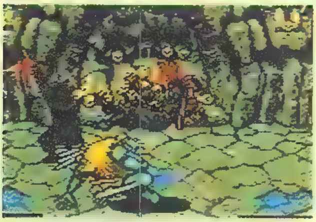
◀遅めのジャンプ、早めの斬りがコツ。

VS.2P戦

不知火幻庵 戦術マニュアル



SHIRANUI GEN-AN



▲飛び込み攻撃に強いジャンプ大蹴り。

2つの必殺技を完璧に使いこなせ！

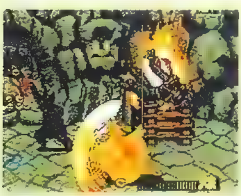
何となく戦っていてもそこそこ強いが、ボロ負けパターンにはまりやすいのも事実。幻庵は、実は非常に奥の深いキャラクターなのだ。戦略のポイントは相手を転ばすことにある。必殺技を返されるのがいちばん怖いので、相手の起き上がりに必殺技を当てる。一度転ばせてしまえば、後はパターンの繰り返しで楽勝だ。ただし、タイミングを誤ると手痛い反撃をくらう。

VS.2P戦 基本テクニック

●必殺技 肉転突き

➡⬇⬊＋斬る

返される危険性をなくすために、まず相手のスキを誘っておくことが大切だ。



◀出かかりは返されやすいので、間合いに注意！

●組み技［近距離］ 大幻庵ドリル

➡＋L(R)を押しながらA(X)

組み技はかなり接近する必要があるので、スカシ小蹴りなどで近づく。



◀威力が大きく、絶対に決めたい技だ。

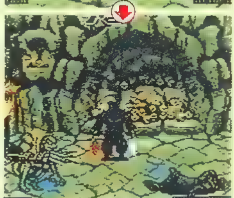
●必殺技 毒吹雪

⬇⬊➡＋斬る

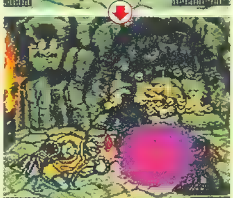
ほとんどの場合、ゆっくりと漂う中を使う。当たると相手は倒れるので、起き上がりの一瞬を逃さず攻撃をつなぐ。



◀毒にやられると、フラフラと倒れ込む。



◀起き上がりのタイミングをつかめ。

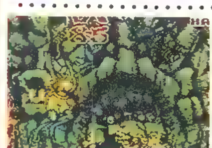


◀何度も繰り返すことができる。

初心者でも勝てる㊙戦術

飛び込み攻撃はジャンプ大斬りで返す！

下からすくいあげるような、独特のモーションのジャンプ大斬り。一見斬りにくそうだが、実は非常によく決まる。



◀相手の動きを確認してからでも間に合う。



◀ジャンプの頂点にさしかかる前に大斬り。

立ち小斬りで攻撃 スキあらばドリルを狙う

近距離の立ち小斬りでチクチク攻め、スキが見えたらドリルを決める。間合いが開いたら毒吹雪で飛び込みを誘おう。



◀立ち小斬りは、スピードもあって使いやすい。

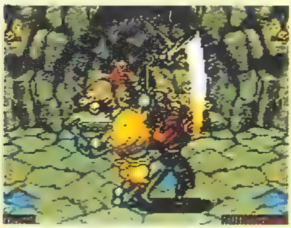
VS.2P戦

応用テクニック

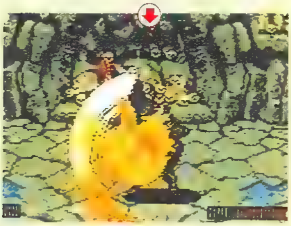
立ち大斬り→大肉転突き

キャンセル技を完璧に使いこなせ

幻庵のキャンセル技の中でいちばん使いやすいもの。相手に密着した状態でないと出せないが、コマンド入力が簡単なので、成功率は高い。



▲近距離の大斬りは2回当たる。1回めが当たるまでに、すばやく肉転突きのコマンドを入力しておく。



▲大斬りのモーションから、直接肉転突きへ。コマンド入力が少しでも遅れるとキャンセルがかからない。



▲大肉転突きが決まる。着地までに時間がかかるので、起き上がりに技を重ねるのはちょっと難しい。

毒吹雪→大肉転突き

幻庵の黄金パターン 起き上がり攻撃を極める

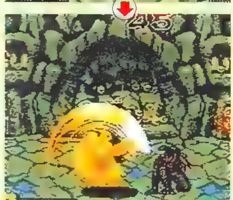
まず転ばせるのが、幻庵の必勝パターン。毒吹雪で相手をダウンさせ、起き上がりに肉転突きを当てて大打撃を与えよう。



▲足元の弱いキャラが相手なら、しゃがみ大蹴りで一度転ばせてから毒吹雪を重ねるのも効果的だ。



◀肉転突きは出が速く少し待つ。



◀タイミングが難しい。



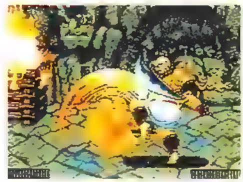
◀フィニッシュは大肉転突き。

VS.2P戦

このキャラはこうたおせ！

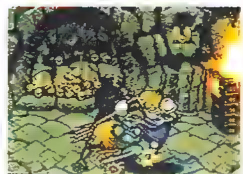
近距離での返し技が強いキャラは、ドリルや大斬り→肉転突きを狙いにくい。小技だが有効なテクニックを知っておけば、戦いが楽になるはずだ。

VS. 王虎

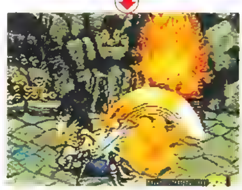


◀立ち小蹴りを誘って、肉転突きを決める。

VS. シャルロット

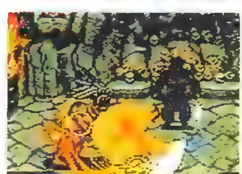


◀大斬りのスキに、弱い足元を攻める。

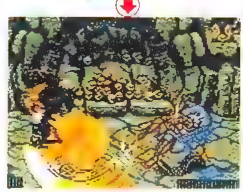


◀転ばせて、やっと肉転突きパターンに。

VS. 不知火幻庵



◀肉転突きを落ち着いてガードする。



◀追いかけるように、こちらも肉転突き。

服部半蔵

HATTORI HANZO



何人たりとも、我が憎炎をけせぬ

闇にあり、なお高潔 誇り高き、希代の忍び

唯一の正統派忍者、服部半蔵。いかにも忍者らしく、必殺技として数多くの忍法を使う。技のすべてを使いこなすのはかなり難しいが、通常技のパワーがあるので、初心者から上級者まで楽しめるキャラだ。必殺技は、硬直時間の短い飛び道具、爆炎龍をよく使う。また、ややコマンド入力が難しいが、最強の必殺技といわれる大モズ落としも狙いたい。

武勇伝控え

出生の秘密

伊賀の忍びとして、出羽の奥深い山中で生まれ育った。本人は、それ以上は多くを語ろうとしない。ただ、天賦の才に恵まれ、伊賀最強の忍びといわれるまでになり、今や伊賀忍びの首領となった。

修行時代

忍びは、生まれ落ちたその瞬間から修行が始まる。半蔵もまた、幼い頃から修行に明け暮れる毎日であったのだろうが、そのことについて半蔵は決っして多くを語ろうとはしないようだ。

人間関係

最強の忍びである父、半蔵に強い劣等感を持っていた長男の真蔵。天草四郎時貞はそこに目をつけ、真蔵の心のすきをついて、肉体を乗っ取ってしまう。悪の魂に奪われた息子の肉体を解放するため、半蔵は旅立つ。

服部半蔵 スペシャルデータ



問1▶剣術を始めたきっかけは？

「忍びはわが生業なれば、死力を尽くして修得するまでのこと」

問2▶剣の道をどう考えているか？

「剣の道は知らぬが、忍びの道は闇」

問3▶半蔵のモデルは千葉真一？

「わが姿は決して真似ではない」

問4▶息子を救うため無関係なキャラを殺してなんともない？

「わが行く手を邪魔する者は、ことごとく斬る！　たとえ女子供であろうとも……」

問5▶忍びが赤いスカーフなのは？

「わが師匠から頂いたものだ。目立つやもしれぬが、はずすわけにはゆかぬのでな」

服部半蔵　基本データ

5尺9寸（身長179cm）（推定）

16貫目（体重60kg）



忍者刀・無銘

侍の持つ刀とは違って、やや小ぶりのため、リーチは短め。動きやすいように、いつも背中にくくりつけている。普通の刀と違い、反りはない。

マスク

闇に生き、決して素顔をさらすことのない忍び。木綿の黒い布で、覆面をしている。しかし、マスクだけをみると、まるで西部劇に出てくる銀行強盗のようである。

鎖帷子

忍者といえばこれ。これを、忍び装束の下に着けている。動きを妨げることもなく、刃物などを防ぐのには有効。だが、衝撃はそのまま伝わるのが欠点。

マフラー

闇に生きる忍びにしてはド派手な赤いマフラー。それにしても、ガルフォードといい、忍びの免許皆伝をすると師匠がマフラーを贈るのが慣例なのだろうか？

- 流派→伊賀流
- 生年月日→情報無し
- 年齢→34歳（推定）
- 出生地→出羽山中
- 血ノ型→A型（推定）

服部半蔵の背景は……出羽——でわ



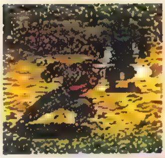
◀血のように赤い空、荒れ果てた山肌。荒涼とした、人外の地。まさに、忍びの里というにふさわしい。

服部半蔵の通常技

牽制や、カウンター狙いなら横斬り、踏み込み斬りといった弱めの技の使い勝手がよい。また、武器がなくても裏拳や鉄槌打ちなどの技が十分な威力を発揮してくれる。しかし、武器があったほうがずっと戦いは有利だ。とくに、三日月斬や、振り抜き斬りは必ず使っていこう。

対空でも、三日月斬が威力を発揮するが、武器がないときは飛翔正拳突きがベスト。旋風脚も使えるが、返されるおそれがある。跳び風車斬も、飛び込みには強いが、空中戦には弱い。注意していこう。

		武器あり		武器なし	
		近距離	遠距離	近距離	遠距離
立ち攻撃	X	縦斬り	横斬り	裏拳	突き
	A	縦斬り	踏み込み斬り	裏拳	正拳突き
		振り抜き斬り	風車斬	猿臂連撃打	正拳突き
	Y	膝蹴り	三日月蹴り	膝蹴り	三日月蹴り
		肝臓蹴り	三日月蹴り	肝臓蹴り	三日月蹴り
		空撃脚	旋風脚	空撃脚	旋風脚
しゃがみ攻撃	X	半月斬	半月斬	鉄槌打ち	鉄槌打ち
	A	半月斬	半月斬	鉄槌打ち	鉄槌打ち
		三日月斬	三日月斬	下段正拳突き	下段正拳突き
	Y	下段蹴り	下段蹴り	下段蹴り	下段蹴り
		足払い脚	足払い脚	足払い脚	足払い脚
		回転脚	回転脚	回転脚	回転脚
垂直ジャンプ攻撃	X	跳び縦斬り	跳び縦斬り	飛翔裏拳	飛翔裏拳
	A	跳び縦斬り	跳び縦斬り	飛翔裏拳	飛翔裏拳
		跳び風車斬	跳び風車斬	飛翔正拳突き	飛翔正拳突き
	Y	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
		跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
		飛翔回転脚	飛翔回転脚	飛翔回転脚	飛翔回転脚
斜めジャンプ攻撃	X	跳び縦斬り	跳び縦斬り	飛翔裏拳	飛翔裏拳
	A	跳び縦斬り	跳び縦斬り	飛翔裏拳	飛翔裏拳
		烈風空裂斬	烈風空裂斬	飛翔正拳突き	飛翔正拳突き
	Y	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
		跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り
		襲撃脚	襲撃脚	襲撃脚	襲撃脚



横斬り
◀相手を牽制するには、なかなか使い勝手のよい技だ。



踏み込み斬り
▶けっこうリーチがあり、カウンター狙いに適している。



裏拳
◀真剣白刃取りを狙っていくならガンガンこいつをくりだそう。



振り抜き斬り
▶さすがにスキがでかい。横斬りなどと、組み合わせて使おう。



旋風脚
◀対空攻撃に使え、威力もあるが、返される危険がある。



三日月斬
▶対空にも使えるなど、使いやすく、威力もある技だ。



鉄槌打ち
◀武器なしのとき、接近戦ならこの技がいちばんのお薦め。



跳び風車斬
▶下方向に強く、飛び込みがきく。でも、空中戦には弱いぞ。



飛翔正拳突き
◀武器なしのとき対空に使うには、これがいちばん有効だ。



服部 半蔵 HATTORI HANZO

必殺技・組み技実戦活用法

半蔵の必殺技は数が多く、そのすべてを使いこなすのは至難の業だ。初心者はまず爆炎龍とモズ落としをマスターすることから始めよう。

必殺技

いちばんよく使うのが、爆炎龍とモズ落としだ。非常に使える技なのだが、使いこなすのはかなり難しい。モズなど、はじめは本当に使えるのかと疑うほどだ。ひたすら修練あるのみ。

忍法　爆炎龍

にんぽう　ばくえんりゅう

←にタメて→＋斬る

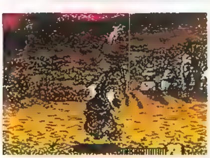


▲牽制のほかにも、ガードを狙ったり、飛び込みを誘ったり、使える技だ！

モズ落とし[近距離]

もずおとし

→↓↘＋蹴る



◀半蔵の最強の必殺技。ものすごい威力だ!!

忍法　影分身

にんぽう　かげぶんしん

→←↙↓↘＋A、B、X、Yいずれか

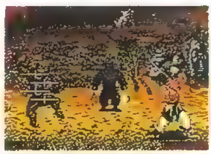


◀出現する位置は、コマンドのボタンで決定される。

忍法　うつせみ天舞

にんぽう　うつせみてんぶ

→↘↓↙←＋AB

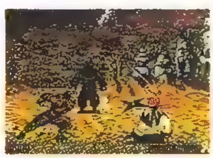


◀その場から消えて、相手の頭上から斬りかかる。

烈風　手裏剣

れっぷう　しゅりけん

↓↘→＋斬る



◀出は早いが、硬直が長いので、うかつに出せない。

忍法　うつせみ地斬

にんぽう　うつせみちざん

ABを押したまま攻撃を受ける



◀丸太を残して消え、頭上から攻撃をしかける。

三角跳び

さんかくとび

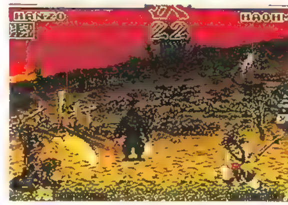
ジャンプ中、画面端で→



◀飛び越しにくい相手の後ろに回るときなどに使う。

「忍法　爆炎龍」活用テクニック①

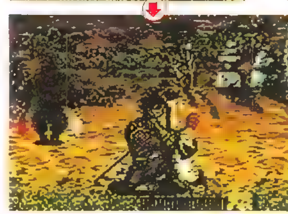
CPUの常套手段「かためモズ」を決める



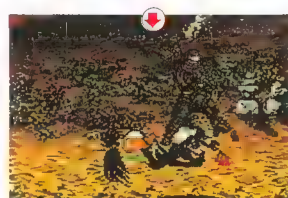
▲遠い間合いのほうがやりやすいが、練習次第では近い間合いも可能になる。



◀ガード中に、ダッシュで懐に入る。



▲ガードの後の硬直時をつかまえないと、手痛い反撃をくらってしまう。



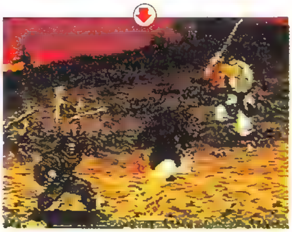
▲モズを決めるからには、大で一気に体力を奪ってしまおう。

「忍法　爆炎龍」活用テクニック②

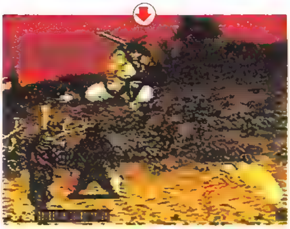
中間間合いで相手の飛び込みを誘う



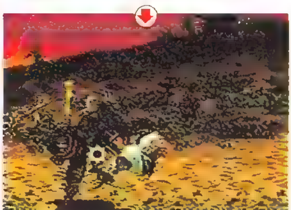
▲近すぎると相手の攻撃に負けてしまうので、小斬りなどで牽制しつつ、中間間合いを保とう。



▲つい飛び込みたくなるような間合いをつくるのがポイント。対CPU戦なら、ほぼ確実に飛び込んでくる。



▲立ち大蹴りで迎え撃つ！　早すぎると空振りして、スキだらけに……。



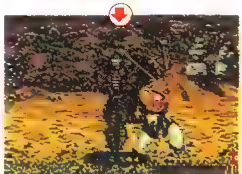
▲相手がかなり近づいてから十分間に合う。一拍遅らせるつもりで出そう。

「忍法　影分身」活用テクニック

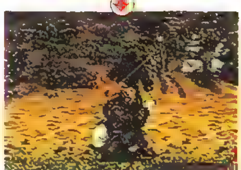
うまく使ってモズ落としにつなぐ



▲対空の強いキャラなど、懐に入りにくいときは、影分身で間合いをつめる。



◀Aで出すと、相手のすぐ左側に出現。



◀出現した瞬間にコマンドを入力。



◀そのままモズ落としを決められる。

影分身でガードを解く



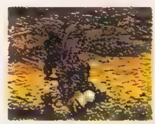
▲相手のガード中に影分身を出すと、なぜか後ろを向いてガードが解ける。

組み技

半蔵の組み技は、間合いも広めで、威力もある。懐に入る余裕があれば、積極的に使おう。

	[illegible]	[illegible]
A	空転投げ	空転投げ
B	首投げ斬り	首投げ
L(R)+A(X)	空転投げ	空転投げ
L(R)+B(Y)	首投げ斬り	首投げ

※一定の距離まで近付いた後、十字キーを進行方向に入れて表内のボタンを押す。



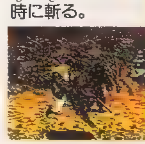
⇦空転投げ

◀相手をつかまえて、地面に叩きつける。

⇨首投げ斬り

▶相手の首をつかみ、投げながら同時に斬る。





⇦首投げ

◀首をつかんで、相手を投げとばす。武器なしの時のみ。

空中投げ

半蔵とガルフォードだけが持つ特殊技。間合いはかなり広い。

	[illegible]	[illegible]
A	空転撃	空転撃
L(R)+A(X)	空転撃	空転撃

※ジャンプ中、一定の距離まで近付いた後、十字キーを斜め下に入れて表内のボタンを押す。



⇦空転撃

◀不用意に飛び込んできたら、容赦なく投げる！



◀間合いはかなり広い。空中から一気に地面に叩きつける!!

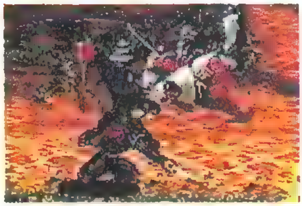
VS. CPU戦

服部半蔵 HATTORI HANZO



超強力な斬り攻撃を確実に決める！

半蔵はジャンプ大斬りとしゃがみ大斬りがかなり強い。連続、連係技に組め込めば圧勝できる。とくに、しゃがみ大斬りは、相手を転ばせることができるので有効。また、必殺技のモズ落としも、大なら体力の3分の1を奪う威力を持っているので、活用しよう！



▲スカシ小蹴りからのしゃがみ大斬り。これだけでも勝てる。

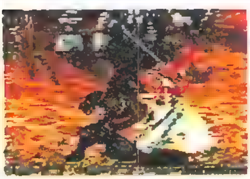
技の極意

半蔵は、しゃがみ大斬りを中心に戦略をたてれば間違いなく勝てる。ジャンプ攻撃と合わせて使えば、強力な連係・連続技になる。

●通常技［近距離］ しゃがみ大斬り

↓+L(R)を押しながらA(X)

半蔵のしゃがみ大斬りは、強力なうえ、相手を転ばすこともできる。

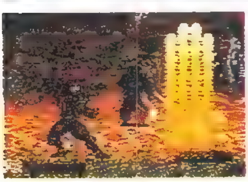


◀半蔵での戦いの要になる技だ。

●必殺技 爆炎龍

←にタメてから→+斬る

主に牽制や、相手のジャンプを誘うときに使う。連係技の頭に使うことも多い。



◀硬直時間の少ない小をよく使う。

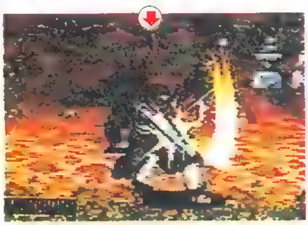
●通常技 ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

強力な技で、しゃがみ大斬りに続いてよく使う。連続・連係技につなぎやすいので、完全にマスターしておこう。



▲この位置から飛び込む。近すぎると当たらないので注意。



▲大斬りはやや早めに出す。ジャンプの最高点あたりがよい。

●必殺技［近距離］ モズ落とし

→↓↘+斬る

半蔵の最強の必殺技、モズ落とし。大で決まれば大打撃を与えられるが、かなりの練習が必要だ。



◀かなり近づかないと入らない。



◀敵をとらえて、回転しながら上昇する。



◀頭から落ちてきて、地面に叩きつける！

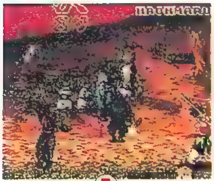
連係・連続技の真髄

一つ一つの技が強力な半蔵。それを連係・連続技にすれば、破壊力は絶大なものになる。とくに大斬りの連続技は、絶対にマスターすべし。

ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

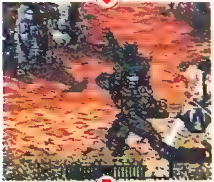
比較的簡単に入る威力絶大の連続技

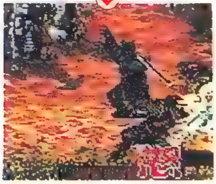
相手の体力を半分近く奪うことができる、最強の連続技だ。しゃがみ大斬りが当たると相手が転ぶので、爆炎龍を重ねられれば言うことなし。


◀まず、相手を画面端に追い込む必要がある。


◀間合いをとって、ジャンプ大斬りの体勢をつくる。


◀飛び込んで大斬り。低めの位置で当てると、次を決めやすい。

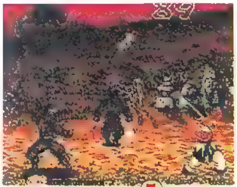

◀大斬りが決まったら、すかさずしゃがみ大斬りの準備。

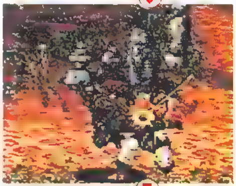

◀しゃがみ大斬りで相手が転ぶ。さらなる攻撃のチャンス。

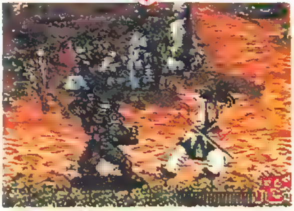
ジャンプ小蹴り→しゃがみ大斬り

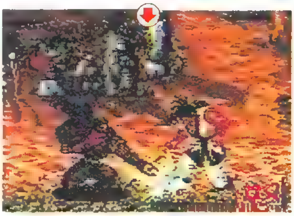
初心者でもコツさえつかめば簡単

決まりやすさでは一番の連続技だ。ジャンプ小蹴りを当てて相手の懐に飛び込む。すかさずしゃがみ大斬りを決めれば大ダメージ。


◀間合いはこれくらい。やや広めだ。


◀ジャンプ小蹴りが決まり、相手の懐に。

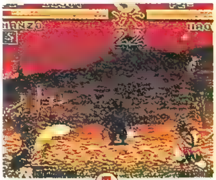

▲蹴りの打点をやや低めにするつもりでいると、成功しやすい。


▲連続して、しゃがみ大斬りが決まる。相手が転んだら、さらに技を重ねろ。

爆炎龍→ダッシュ→モズ落とし

CPU半蔵の十八番ぜひともマスターしよう

まともにモズ落としを狙っても、なかなか決まるものではない。爆炎龍をガードさせ、そのスキにダッシュで近づき大モズ落としを決める！


◀爆炎龍は、硬直時間の短い小で出すのが鉄則。


◀相手のガードを見越して、ダッシュで近づく。


◀ガードで硬直しているので、簡単につかまる。


◀もう逃げられない。この連係技は、いわゆる「モズハメ」。

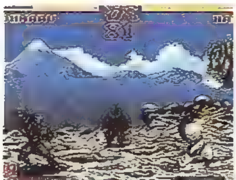

◀モズ落とし炸裂。距離はやや近めのほうがよく決まる。

対 覇王丸

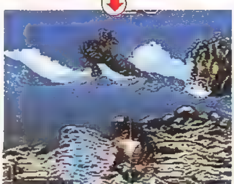


旋風裂斬モードに入れば飛び越し中斬りで楽勝だ

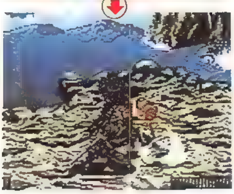
はじめは小技で体力を奪う。体力が減ってくると、覇王丸は旋風裂斬を連発するようになる。そこまでいけば、あとは簡単なパターンを繰り返すだけ。



◀旋風裂斬は遅いので、近づいておく。



◀旋風裂斬を飛び越し、相手の懐に入る。

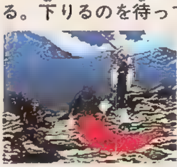


◀着地したら、すばやくしゃがみ中斬り。

剣術覚え書き

相手の必殺技は反撃のチャンス

近距離だと弧月斬を出してくる。下りるのを待って斬れ！



◀完全に無防備なので、余裕で大斬りが決まる。

対 ナコルル



ひたすら待てばおのずと道は開ける

非常に攻撃しにくく、ヘタに動くのは命取りだ。ここは待ちに徹して、確実に勝利をおさめよう。相手もなかなか動かないが、じっくり待とう。



◀開始と同時に画面端に下がる。



◀手裏剣や爆炎龍で牽制。たまに当たる。

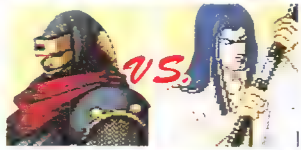


▲そのうちアンヌムツベを出してくるので、ガードする。



▲無防備状態のときに、しゃがみ大斬り。はずすと投げられるので、必ず決める。

対 橘右京

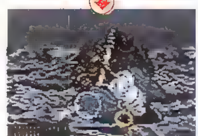


転ばせればこっちのもの完全パターンで勝つ

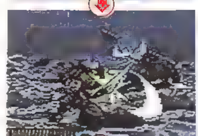
パターンのつかみにくい右京だが、転ぶと起き上がりにしゃがみ大蹴りというパターンにはまる。爆炎龍、しゃがみ大蹴りなどを駆使して、転ばせる。



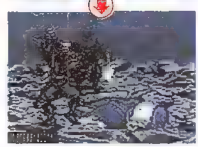
◀まずは、転ばせることだけを考える。しゃがみ大蹴りが有効。



◀右京を転ばせたら、密着した状態でしゃがみガード。



◀しゃがみ大斬りを決めて、右京を再び転ばせる。



◀再び密着してしゃがみガードのパターンを繰り返す。

剣術覚え書き

不用意なジャンプはつばめ返しを誘う

右京は、こちらのジャンプに合わせてつばめ返しを出す。



◀防御不能なので、なるべくジャンプは避ける。

対 柳生十兵衛



必殺技に攻め所がある 中間間合いで待て

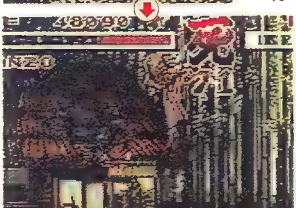
近づくと投げられてしまうので、中間間合いを保って二ツ角羅刀が出るのを待つ。突進してくるのをガードし、垂直ジャンプ大斬りにつなぐ。



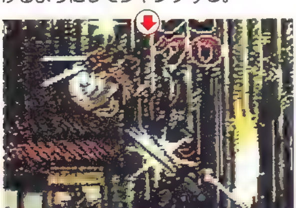
◀中間間合いで待てば二ツ角羅刀が出る。



◀出が遅いので、ガードしやすい。



▲最後は上昇するので、これを追いかけるようにしてジャンプする。



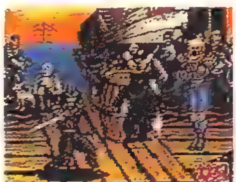
▲垂直ジャンプ大斬りを決める。早すぎると二ツ角羅刀に当たってしまう。

対 ガルフォード



落ち着いて シャドーコピーを斬る

シャドーコピーをよく使うＣＰＵガルフォード。あれが出るとつい焦ってしまうが、実は絶好のチャンス。タイミングさえつかめば確実に斬れる。



◀体力が減ってくるとくに出やすい。



◀だまって待てば、自分の脇に出現する。



◀向きは気にせずに、ただ斬るだけでいい。

剣術覚え書き

パピーをかわして 飛び込み攻撃を決めろ

最初はパピーを使った攻撃が多い。飛び越し斬りを決める。



◀スキの大きい技なので、ラクラク斬れる。

対 千両狂死郎

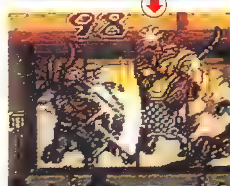


ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りの連続技を決める

ガードの甘い狂死郎は、どんな攻撃も決まりやすい。ただし、非常にリーチが長いので、地上戦はやや不利。ジャンプ攻撃で確実にしとめよう。



◀跳ねまわるときは、空中戦を狙う。



◀ジャンプ大斬りは早めに出す。



▲着地はこちらのほうが早いので、次の攻撃の体勢を整える。



▲落ち着いてしゃがみ大斬り。遅れるとつかみ技をくらってしまう。

服部半蔵

対 王虎



気功旋風斬を飛び越して大斬りを決める

気功旋風斬は、王虎の代表的な対空技だが、近い間合いから飛び越すときは、ほとんど当たらない。これを利用して、背後から大斬りを決める。



◀やや近めの間合いで飛び越す。



◀一応スカし小斬りなどを出しておく。



◀着地直後に大斬り。しゃがみでもOK。

剣術覚え書き

気功爆転法をガードして斬る

剣を取りにくるところを狙う。こなければ剣を取るまで近づくな。



◀ダッシュで剣を取りにくるところを斬る。

対 シャルロット



開始直後に大モズ落としを決める

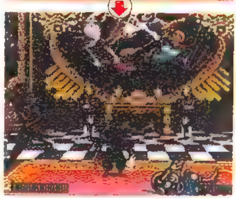
開始直後だけは、簡単に投げの間合いに入ることができる。このチャンスを逃す手はない！容赦なく大モズ落としを決めて、体力を大幅に減らそう。



◀開始直後、歩いて間合いをつめる。



◀簡単にモズ落としを決められる。



◀大なら、体力の3分の1を奪える。

剣術覚え書き

確実にジャンプ小蹴りを決め、連係・連続技につなぐ

手堅くジャンプ小蹴りを決め、しゃがみ大斬りにつなげよう。



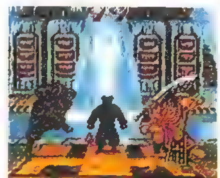
◀やや手強いので、ジャンプ小蹴りで確実に。

対 タムタム



ジャンプ大斬りからの連係技で倒す

こちらが飛べば、タムタムも必ず飛ぶ。こちらのジャンプ大斬りが決まる間合いとタイミングを覚えるだけで、対タムタム戦は楽勝だ。



◀開始したときの間合いがちょうどいい距離だ。



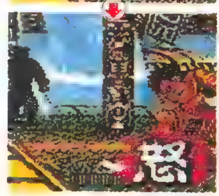
◀ジャンプ大斬りは、やや早めに出すと、よく決まる。



◀相手の着地点にあわせて移動し、しゃがんで待つ。



◀落ち際にタイミングを合わせてしゃがみ大斬り。



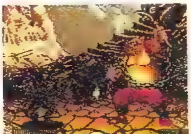
◀怒りがたまっているときなら、この連係技一発だけで気絶。

対 アースクェイク

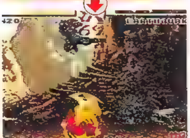


体力をケズり、ファットチェーンソーを待つ

前半戦は、ごく普通にしゃがみ大斬りなどで体力を奪う。体力が残り少なくなるとファットチェーンソーを出してくるので、飛び越し斬りでとどめを刺す！



◀ファットチェーンソーが出るのを確認してからジャンプ。



◀念のため、スカし小蹴りなどを出しておくと安心だ。

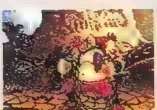


◀威力絶大のしゃがみ大斬りで、一気に決着をつける。

剣術覚え書き

画面端に追いつめられたら垂直ジャンプ中斬り

アースクェイクの巨体を飛び越そうなどとは考えず、あわてず垂直ジャンプ中斬りを決める。

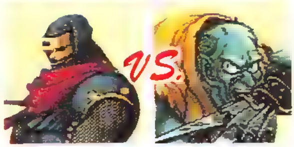


◀先に飛ぶと、アースクェイクも後についてくる。



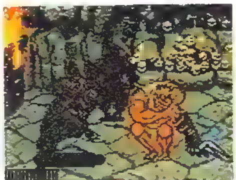
◀垂直ジャンプ中斬り。的が大きいので決めやすい。

対 不知火幻庵

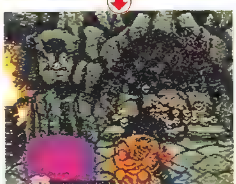


毒吹雪を飛び越して大斬りを決める

肉転突きに続いてよく出してくる技が毒吹雪。近距離で出されることが多く、ガードすると幻庵ドリルをくらってしまう。飛び越して大斬りを決めよう。



◀毒吹雪を出す前にジャンプ。



◀硬直時間が長めなので、余裕がある。

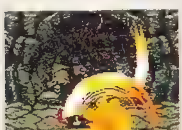


◀着地した瞬間、大斬りを決める。

剣術覚え書き

肉転突きは真上から斬るべし

肉転突きの真上に飛び込めるときは、ジャンプ大斬りを狙う。



◀やや難しいので、初心者にはきついか？

対 服部半蔵



うつせみ地斬（天舞）をガードして斬る

体力が半分近くになると、うつせみ地斬を狙うようになる。きちんとガードして、相手の着地際を斬れば、そのまま連続技にもつなげられる。



◀攻撃が当たるたびに、うつせみ地斬を出してくる。



◀その場で立ちガードしていれば、むこうから近づいてくれる。



◀すかさずジャンプして、相手の着地際の攻撃を狙う。



◀ジャンプ大斬りを決める。直後にしゃがみ大斬りで連続技に。

剣術覚え書き

斬りでの勝負なら中間間合いを保て

半蔵同士の戦いはよく中斬り合戦になる。間合いが決め手だ。

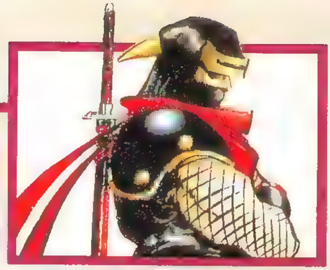


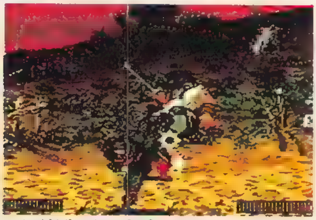
◀つかず離れずの間合いで、中斬りを決めよう。

VS.2P戦

服部半蔵 戦術マニュアル

HATTORI HANZO





▲対空技の立ち大蹴りも強し！

■ 忍法を駆使して、敵を翻弄すべし！

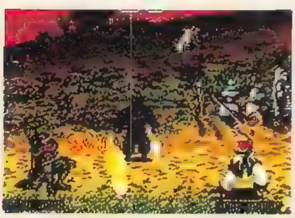
忍者である半蔵は、多彩な技を持っている。そのため、一つの状況に対して何通りもの対処法があり、これだという攻略法を打ち出すのは難しい。しかし、あえて言うならジャンプ大斬り、しゃがみ大斬りが強い。しかし、覇王丸などの正統派剣士とまともに斬り合うと負けてしまうので、いかにして相手のスキを誘うかが、戦略における最大のポイントとなる。

VS.2P戦 基本テクニック

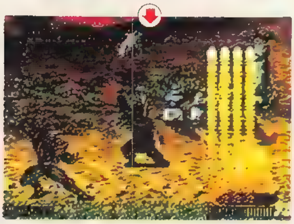
●必殺技
忍法　爆炎龍

⬅にタメてから➡＋斬る

対2P戦で多用する爆炎龍。相手のジャンプを誘ったり、ガードさせて投げを決めたりと、使い方はいろいろだ。



▲地面に拳を打ちつけ、爆炎を解き放つ。移動速度は遅いが、硬直時間の短い小を最もよく使う。

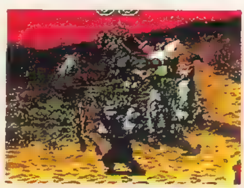


▲当たると炎の柱があがる。実戦では、飛び越えてくるのを狙って大蹴りで落とす、などの戦法をとることが多い。

●通常技
ジャンプ小蹴り

斜めジャンプ中Y

技の出ている時間が長いので、ほかのジャンプ攻撃より有利。スカシで使うのもよい。

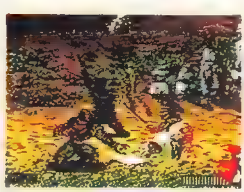


◀ジャンプ攻撃の迎撃に使える！

●通常技
しゃがみ大斬り

⬇＋L(R)を押しながらA(X)

半蔵の斬りの中でいちばん強い。相手を転ばすことができるので、技のつなぎも楽だ。



◀足元を斬るので、相手は転んでしまう。

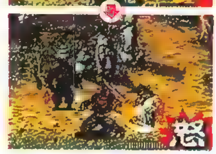
初心者でも勝てる㊙戦術

ジャンプ大斬りを決めてしゃがみ大斬りにつなげ！

ジャンプ大斬りは、タイミングさえつかめば比較的簡単なので、着地後に落ち着いてしゃがみ大斬りを決めよう。



◀早めに大斬りを出すのがポイントだ。



◀スキを与えるな！ チャンスは一瞬だ。

立ち中斬りの間合いを見極めろ！

半蔵の立ち中斬りは、意外にリーチが長い。剣先が当たるくらいの間合いをつかんでおけば、斬り合いも有利になる。



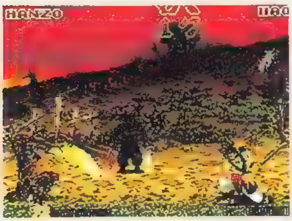
◀剣先を当てるつもりで、広めの間合いをとる。

VS.2P戦 応用テクニック

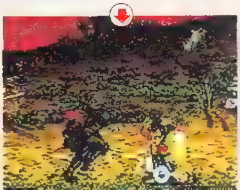
爆炎龍→ダッシュ→モズ落とし

ガード後の硬直はモズ落としのチャンス!!

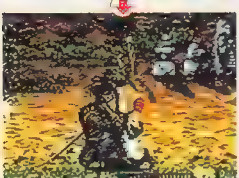
中間間合いで小爆炎龍を出し、相手がガードしている間にモズ落としを決めてしまう。間合いが近すぎると爆炎龍に追いつけないので注意。



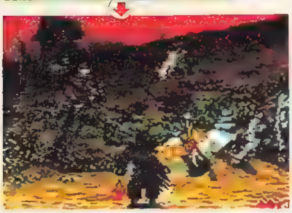
▲相手がガードしそうだな、と思ったら迷わずダッシュモズだ。



◀案の定、ガードで硬直している！



◀コマンドは確実に入力すること。



▲モズ落としは、必ず大で出すこと。すさまじい破壊力だ!!

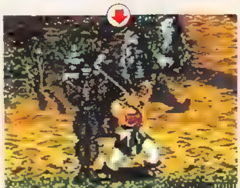
忍法 影分身→モズ落とし

敵を惑わし必殺の一撃を決める!!

影分身は、意外に出現前のスキが小さい。相手のすぐ脇に出現するようにして、出現した瞬間、すばやくコマンドを入力する。



▲分身している間は無敵状態。ゲームプレイ中は、残像で４人に見える。



◀Aボタンで出すと、相手のすぐ左に出現。



◀コマンドは、出現後に入れること！



▲一撃必殺を狙って使う技だ。ここ一番というときまでとっておこう。

VS.2P戦 このキャラはこうたおせ！

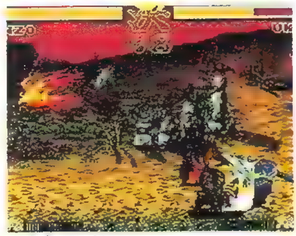
パワーもスピードもある半蔵にとって、とくに苦手というキャラはいない。ここでは、一般的に戦いにくいとされているキャラをピックアップした。

VS. ナコルル



▲卑怯だと言われても、ナコルル相手の必勝法は待ちしかない。ガードに徹して、しゃがみ大斬りのチャンスを待つ。

VS. 橘 右京



▲間合いを近めにとって、バックジャンプつばめを誘う。飛んでくるつばめをくぐって遠距離大斬りだ。

VS. ガルフォード



◀中斬り合戦になるので、ガードしながら機会を待つ。



◀ガード直後、遠距離大斬りを出し、バックダッシュ。

服部半蔵

サムスピ番外攻略

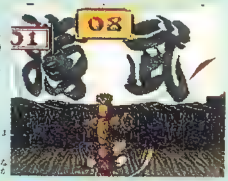
極めよ!! 「演武」完全制覇への道

道その1 目を鋭く光らせ、藁の出る位置を見極めよ

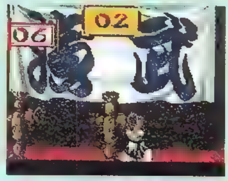
「演武」は、全部で3ステージ。ステージが進むにつれて藁の間隔は広がり、出る速さも速くなるので、完全制覇が難しくなる。これを克服するには、まず藁が出てくる位置に常に気を配る必要がある。出るパターンはランダムだが、藁は3本しかないので、ステージの中央にいて、いつも目を光らせておけば、その動きは必ず見極められるはず。



▲ステージの中央付近にいれば、真ん中の藁はもちろん、左右の藁にも対応しやすくなる。それでも届かないときは、リーチの長い技で斬ればよい。



▶このように、真ん中の藁には、すぐに反応できる。



◀最後のステージでは2本同時に藁が出てくることも。

道その2 近距離は小、遠距離は中、大は禁物!?

「演武」完全制覇のためには、状況に合った技の使い方を常に把握しておく必要がある。いちばん効率が良いのは、藁の近くでは立ち小斬り、少し離れた所からは立ち中斬りを出すやり方だ。大斬りは使わないほうが無難。なぜなら、出るまでに時間がかかるうえ、キャラによってはまったく斬れない者もいるからだ。以上を頭に入れておけば、完全制覇はさらに近くなる。



◀幻庵などは、大斬りだとまったく斬ることができないので、要注意。



◀立ち小斬りは近距離用。半蔵、ガルフォード、ナコルルはとくにリーチが短い。



▶立ち中斬りは遠距離用。多少遠い藁でも、これで斬ることができる。

●必殺技を出せる!?

状況次第で、出せる場合がある。


◀出ても斬れないが、技次第では、斬れることもある。

道その3 ダッシュを使い、すばやく移動せよ

いちばん遠くの場所に出た藁を斬るには、どうするか。こういう場合は、ダッシュを使えばOK。ただし、止まるタイミングと技を出すタイミングに十分気をつけていないと、空振りしてしまい、かえって時間のロスを招くことになるので、事前に練習しておくことが必要だ。



▲歩いていると間に合わない、というような場合は、ダッシュ機能をおおいに活用するべし!



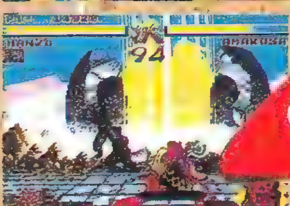
▲藁の寸前で止まる、と同時に、すばやく刀で斬る!! このタイミングを早くつかもう。

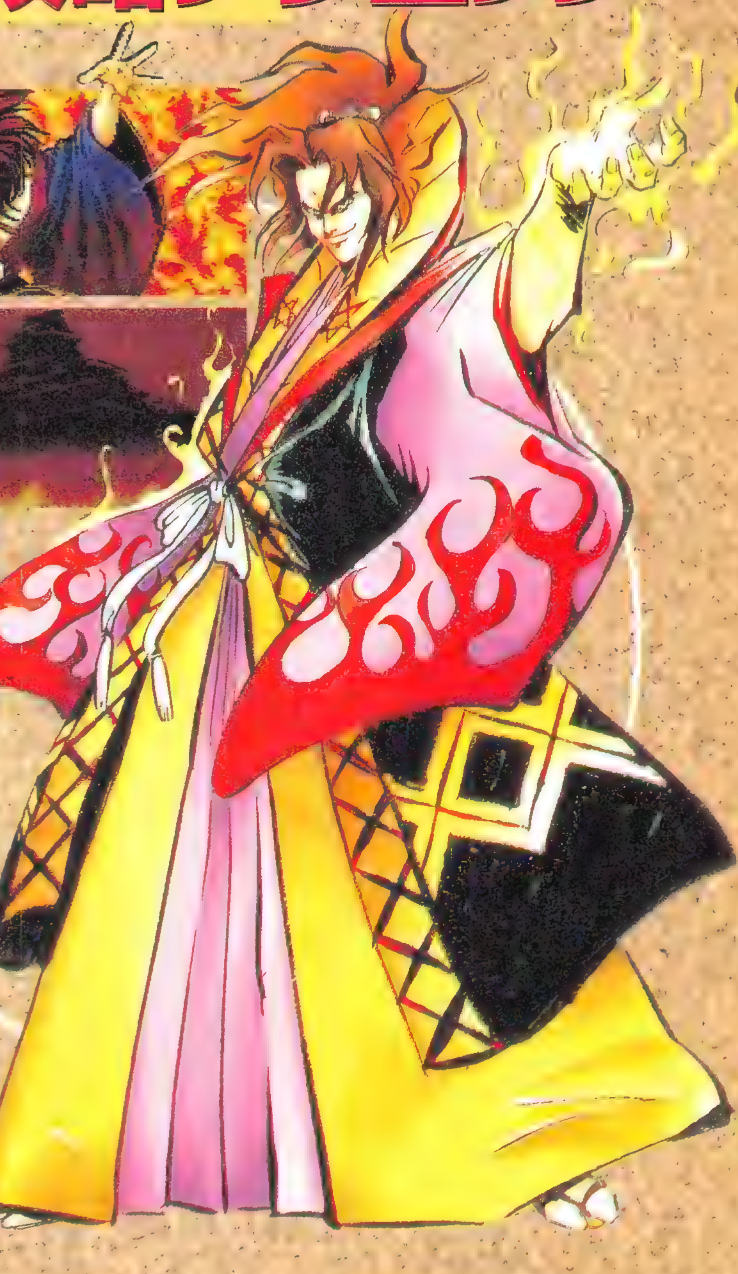
めざせ！エンディング

対天草戦 完全攻略テクニック









12人の剣士たちを倒し、たどりつくのは島原。そこには、最後にして最強の敵、天草四郎時貞が待ち受けている!!　ガダマーの宝珠を操り、超能力さえも身につけた天草は、今まで相手にしてきた敵とはまったく違った動きを見せる。この強敵に勝つための必勝テクニックを、キャラ別に伝授する！



対CPU戦

12剣豪VS.天草四郎時貞

12人の対戦相手をすべて撃破した後は、いよいよ異変の元凶である最後の敵、天草との対決だ。大ボスらしく、高い攻撃力と数々の必殺技を持っている。その攻略法を紹介しよう。

天草の基本的な動作

最初はノーマルモードといわれる、基本的な動作の説明。条件によって2種類の動きがある。

封印解放前

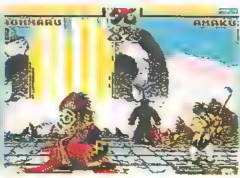


封印、つまり背景の要石が崩壊する前は、あまり目立った攻撃をしてこない。こちらから攻撃を仕掛けないと何もせず歩いてきたりするのが特徴だ。

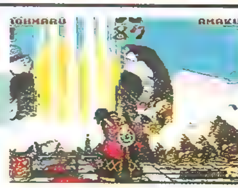


◀何もしないでいると、天草は近づいてくるのだ。

封印解放後



天草から一本とると背景は変化し、天草の動きもいよいよ激しくなる。必殺技を使ったり何度もワープをしたりするぞ。天草の体力が低いと、とくに攻撃が厳しい。



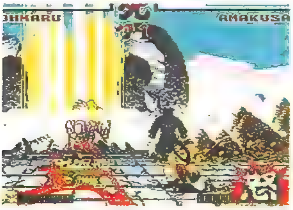
◀ワープからの平手打ち。連続で入るためダメージが大きい。

究極戦技!!「ラッシュモード」とは!?

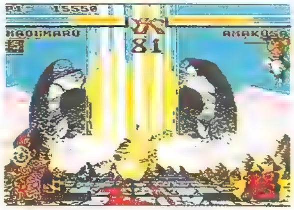
ラッシュモードは、天草の行動パターンの中でも最強最悪の状態だ。「ひょおー」と叫びながら突然ワープを繰り返したりするようになったら、このモードに突入したことを意味する。

動作の特徴として、まず必殺技を使いまくるようになる。怨獄死霊刃などの飛び道具を激しく使ったり、ただ撃つだけではなく、同時にワープして回り込んだり、一緒に歩いて攻め込んでくるようになる。

とくに連続ワープされると、当たり判定がないので、一切の攻撃が無効なのだ！



▲ワープ時は無敵なので、こちらの攻撃が効かない！　回り込まれるとすかさず攻撃をくらってしまう。



▲飛び道具やどんな必殺技もどんどん使ってくる。必殺技については168ページに解説が載っているぞ。

その発動条件

自分か天草の怒りゲージが頂点に達したときに発動する。しかも封印解放前は怒りが治まると元に戻るが、解放後はずっとそのままだ。



▲たまに怒り度90%くらいでも発動することがある。攻略法をよく読んで対処しよう。

覇王丸 VS. 天草四郎

覇王丸には強力な大斬りがあるので、かなり楽に倒すことができる！　相手のスキを見てガンガン斬れ!!

VS. ノーマルモード

ダッシュして間合いをつめてからの弧月斬が決まる。近づいてきたところを投げてもよい。

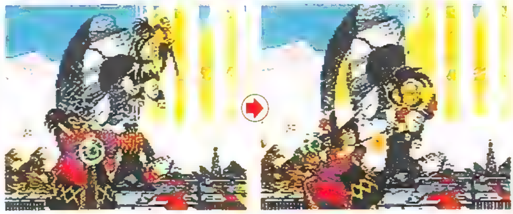

◀弧月斬はもちろん大斬りで決めよう。

対決秘伝の章

天草の踏み込みワープをかわすには、バックジャンプ大斬りが有効。天草の出現と同時に決まることがあるのだ。

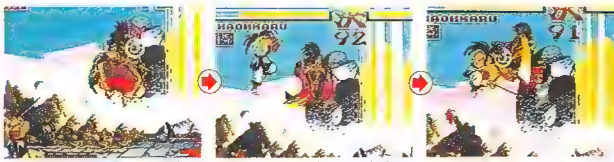
VS. ダッシュモード

● **ジャンプ大斬りを活用せよ！**


▶旋風裂斬で牽制し、飛び込む。笑っているときも可。

◀ジャンプ大斬りで飛び込む瞬間。有効な技だ。

● **三角跳びはジャンプ大斬りで落とす！**


▲天草の三角跳びは必殺技を仕掛けてくる合図だ。

▲なるべく画面の中央で自分もジャンプする。

▲空中で回転している天草を大斬りで迎撃する。

ナコルル VS. 天草四郎

アンヌムツベの使い勝手が良いので、かなり積極的に攻めていけるのがナコルルの強みだ。以下の技を参考に！

VS. ノーマルモード

基本は、天草が近寄ってきたら投げる。転んだところにアンヌムツベを重ねると当たるぞ！


◀ノーマルモード時の基本、投げ技だ。

対決秘伝の章

間合いが開いているときは、ママハハに捕まって暗転入滅を誘い、カムイムツベで落とす方法も良いだろう。

VS. ダッシュモード

● **飛び道具はアンヌムツベで抜ける！**


▶天草が飛び道具を使ったらすぐアンヌムツベを！

◀もしガードされたら、投げる！

● **空中の天草を落としてアンヌムツベを決める！**


▲天草がジャンプを使ったら大斬りだ！

▲天草より先に着地するのですぐアンヌムツベ！

▲見事に攻撃が当たってしまうのだ。



通常技はスキが大きいので、右京の攻撃の中心はなんといってもつばめ返し。いつでも出せるようにしよう。

VS. ノーマルモード

基本どおり、近づいてきたところを投げていく。しゃがみ小斬りで牽制して大斬りでもよい。



◀基本どおり投げるのが有効だ。

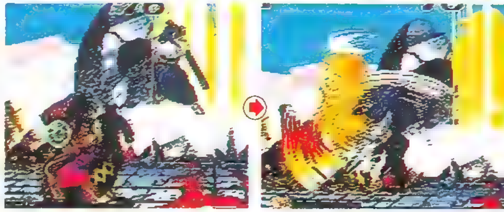
対決秘伝の章

天草の連続ワープに手がつけられないときは、ジャンプでかわすのが得策。ぼっとしていると投げられてしまうぞ。

VS. ラッシュモード

● つばめ返しで斬る！

▶天草が地上にいるときは、斜め跳び……。



◀すかさず、つばめ返しで斬ってしまえ！

● 飛び込まれても、つばめ返しだ！



▲飛び込みや三角跳びされたらバックジャンプ！

▲すかさずつばめ返しを入力する！

▲これが有効な迎撃方法なのだ！



十兵衛の必殺技は、残念ながら天草には効きにくい。ワープでスカされてしまうからだ。通常技を中心に攻めよう。

VS. ノーマルモード

ジャンプ大斬りを使って飛び込む。大斬りはジャンプの頂点で出す。水月刀も使えるぞ。



◀もちろん投げも有効だ。

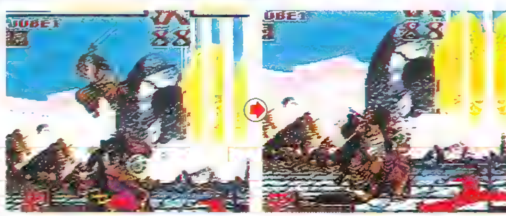
対決秘伝の章

安全にいくなら連続ワープ時は画面端でジャンプして時間切れを狙う。暗転入滅にはバックジャンプ大斬りで対処。

VS. ラッシュモード

● 垂直ジャンプ大斬りを使う！

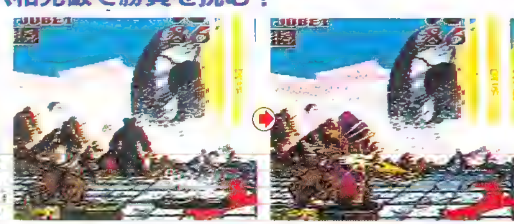
▶天草が近づいてきたら垂直ジャンプする。



◀大斬りで攻撃！ 飛び込みは危険なのでやめよう！

● 八相発破で勝負を挑む！

▶ワープをしてきたら小の八相発破を出す！



◀確実ではないが当たることが多い。一種の賭けだ。



ガルフォードの必殺技も天草には効きにくいので、ラッシュモードでは基本技を中心に受け身の戦法でいこう。

VS. ノーマルモード

このときはまさに投げ放題だ。通常の投げよりは、大のストライクヘッズを決めてやろう。



◀ストライクヘッズが決まった瞬間！

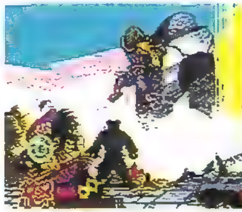
対決秘伝の章

安全にいくなら逃げジャンプ大斬り。時間が残り少なくなったらシャドーコピーもよい。ラッシュ時以外は投げを狙え！

VS. ラッシュモード

● 基本はジャンプ大斬りだ！

▶天草のタイミングを見計らってジャンプ。

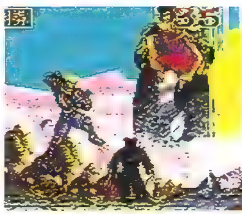


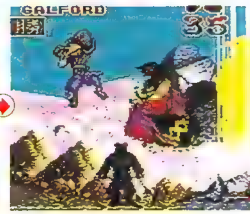


◀大斬り！ バックジャンプ大斬りは逃げにも使える。

● 暗転入滅はジャンプ大斬りで反撃！

▶天草が三角跳びをしたらすぐにジャンプ。





◀大斬りで回転中を斬って迎撃する！



狂死郎の攻撃はリーチが長いので、スキをみて通常攻撃を当てることができる。出すなら中斬りがベスト。必殺技もいける！

VS. ノーマルモード

ノーマル時は近づいてきたところを投げるか、ジャンプして血煙曲輪で落とすのもよい。



◀大の投げで確実に決める！

対決秘伝の章

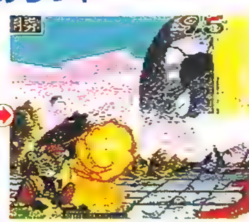
暗転入滅を出されたときは、後方にジャンプして大斬りで迎撃する。また起き上がりには火炎曲舞を重ねてケズれ！

VS. ラッシュモード

● 火炎曲舞でワープを止めろっ！

▶天草が踏み込みワープを仕掛けてきたら火炎曲舞！





◀直前に実体化し、くらってくれる。先読みも可。

● 血煙曲輪を活用する！

▶天草が飛び込んでくるか、自分からジャンプして……。





◀すぐにコマンドを入れて血煙曲輪で落とす！

天草四郎時貞

王虎 VS. 天草四郎

強力な必殺技でガンガン押す。それが王虎の戦い方だ。通常技では垂直ジャンプ大斬りがラッシュ時に必要だぞ！

VS. ノーマルモード

ここは近づいてきたところを投げよう。小蹴りでジャンプさせた後、大斬りでも良い。



◀やはり投げだ。ケツが痛そう……。

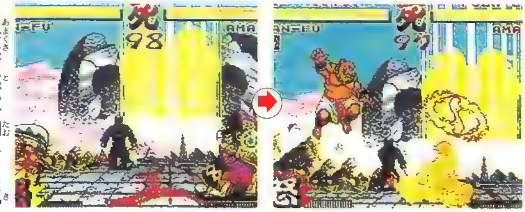
対決秘伝の章

基本はやはり気功爆転法で決まりだ。端に追い込んだら連続で入れる！　ワープにはバックジャンプ大斬りも有効。

VS. ラッシュモード

● 攻撃、防御両方に使える気功爆転法！

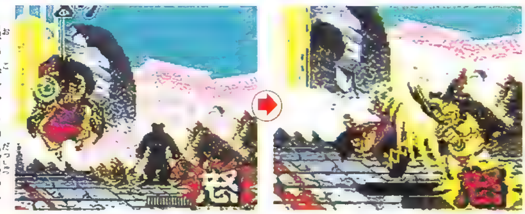
▶天草が飛ぶか倒れたら気功爆転法を撃て！



◀一度倒れたら連続で入ることもあるぞ!!

● 飛び込み、脱出には気功旋風斬

▶追い込みからの脱出や、飛び込まれたりしたら……。



◀すぐに入力。確実に当てられるのだ！

シャルロット VS. 天草四郎

シャルロットといえばとにかくジャンプ大斬りが強い！　天草に対してもこれが面白いように決まるのだ！

VS. ノーマルモード

ジャンプ大斬りで飛び込む！　ガードされたら、着地と同時にすかさず投げるのだ！



◀飛び込み大斬りもけっこう決まるぞ。

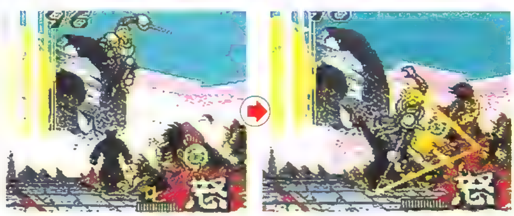
対決秘伝の章

暗転入滅を迎撃するときは、引きつけてのパワーグラデイションか、バックジャンプ大斬りでいくのがベスト！

VS. ラッシュモード

● ジャンプ大斬りで攻めまくれ！

▶ワープしてても、とにかくジャンプして大斬り！



◀もしガードされたら、投げを狙ってもいいぞ！

● 脱出はパワーグラデイションで！

▶攻撃をしのぐときはパワーグラデイションでスカす。



◀出すときはスキの少ない小でいこう。



タムタム VS. 天草四郎



通常攻撃のリーチは長いが、スキが大きいタムタム。相手の動きをよく見ていこう。やはり大斬りが使えるぞ！

VS. ノーマルモード

投げも使えるし、天草の動きを見て、立ちと垂直ジャンプの大斬りで攻撃してもいい！



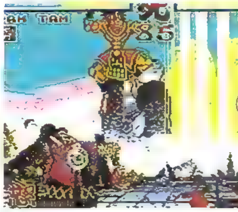
◀リーチが長い。タイミングを計って！

対決秘伝の章

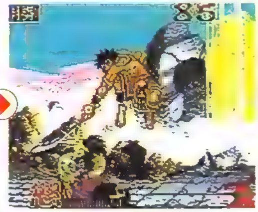
大斬りは威力があるがスキも大きいので乱発はしないように。しゃがみ攻撃にはパグナ・ディオスが効くことも。

VS. [illegible]モード

● ジャンプ大斬りを活用すべし！

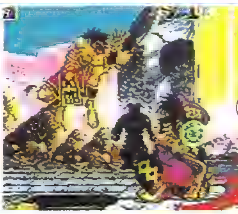


▶天草が近寄ってきたら垂直ジャンプ。

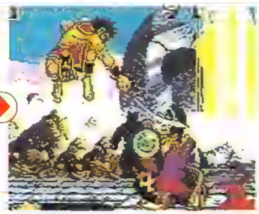


◀すかさずジャンプ大斬りで攻撃する！

● ワープにはバックジャンプ大斬りで



▶ワープされたら後ろにすかさずジャンプ。



◀タイミングを見計らって大斬りで攻撃だ。



アースクエイク VS. 天草四郎



動きが遅いので翻弄されないようにじっくりいこう。天草に投げられずにすむのはポイントが高いぞ。

VS. ノーマルモード

天草が近寄ってきたところをつかまえて、スカンクバーストを決めてやろう！



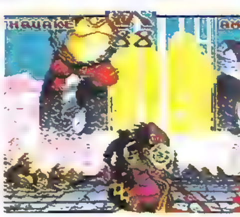
◀豪快にへをかましてやろう！

対決秘伝の章

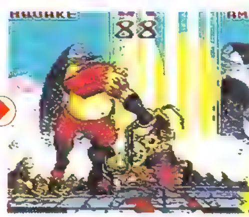
確実にいくならある程度ダメージを与えた後、ジャンプで逃げてもよい。暗転入滅はガードして投げるのだ！

VS. [illegible]モード

● 垂直ジャンプ大斬りでミンチにしろ！



▶天草が地上にいるときは垂直ジャンプでかわし……。



◀タイミングを計って大斬りで攻撃だ！

● ヒッププレスでつぶすのだ！



▶ジャンプで飛び込んでヒッププレスだ！



◀けっこう決まる。ガードされたらすぐ投げよう！

不知火幻庵 VS. 天草四郎

幻庵は必殺技、肉転突きのタイミングさえ合えば、十二分に戦える。攻撃の空振りや挑発を見逃すことなく決めろ。

VS. ノーマルモード

天草が近づいてくるところを見計らって幻庵ドリルで攻撃！肉転突きを使ってもよい。



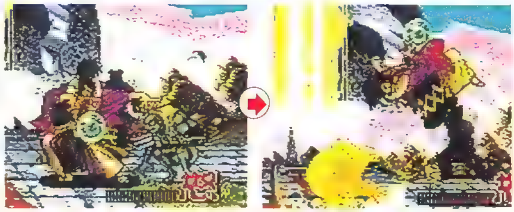
◀このグリグリが強いのである。

対決秘伝の章

テレポーテイション後、天草が笑っているときなどは、大斬りを射程ギリギリの間合いで出すとうまく当たるぞ。

VS. スラッシュモード

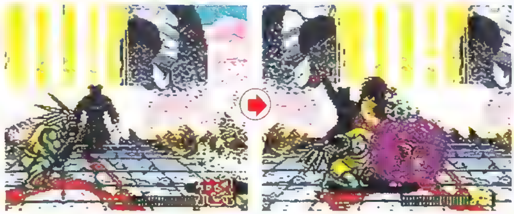
● 天草のスキをついて肉転突きだ！



▶天草が挑発するときや攻撃の空振りの瞬間を狙え。

◀着地後間合いが開いたら起き上がりに立ち大斬り！

● ワープには毒吹雪が有効だ！



▶連続でワープしはじめたら毒吹雪を出す！

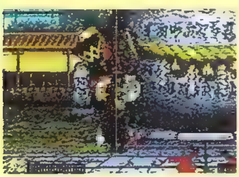
◀なぜか毒吹雪の前で実体化することが多いのだ。

服部半蔵 VS. 天草四郎

半蔵はガルフォードとほぼ同じ戦法だが、爆炎龍が使えたりモズ落としのダメージが大きいなど、少し有利に戦えるぞ。

VS. ノーマルモード

しゃがんで待ち、近づいてきたところにモズ落としだ！ 爆炎龍で飛ばして大斬りでもよい。



◀大で出せばダメージが大きいぞ！

対決秘伝の章

追いつめられたときはまずガードして、すぐにモズ落としを狙っていこう。もちろん分身を使って逃げてもよいが。

VS. スラッシュモード

● 基本はジャンプ大斬りだ！



▶ワープ先を狙ってジャンプで飛び込む。

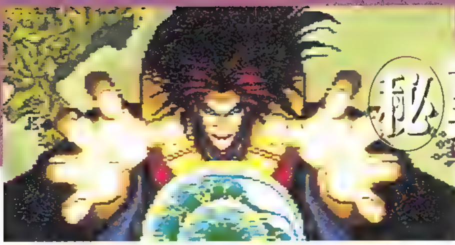
◀大斬りで攻撃。スカして投げてもよい。

● 暗転入滅はジャンプ大斬りで落とす！



▶三角跳びをしたらすかさず自分もジャンプ。

◀回転中を見計らって大斬りを決める！

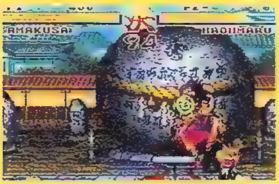


天草を自キャラで使える!!
㊙裏コマンド解説!

あの天草四郎時貞をプレイヤーキャラとして使える裏コマンドがあったのだ！

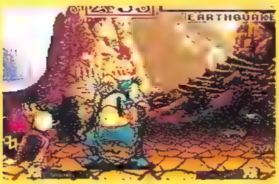
この2つで使えるぞ！

▼VS.プレイ



◀対2P戦で天草が使える。もちろん2P側でも選択できるので、同キャラ対戦も可能だ！

▼ライセンスプレイ



◀残念ながらゲームプレイでは使えないので、対CPU戦はこのモードでのみ楽しむことができる。

すべての技が使用可能だ！

通常の技はもちろん、踏み込みワープや怨獄死霊刃のような必殺技も、すべて使用することができる。自分で使ってみると改めて天草の強さが実感できるだろう！



◀ガダマーの宝珠を使った攻撃。通常技だが攻撃力は恐ろしく高い。ただしスキは大きいぞ。



▶飛び道具の怨獄死霊刃を撃った瞬間。これらすべての技を使うことができるなんてすごい！　一度は使ってみるべし。

裏コマンド入力の方法

▼電源を入れタカラマークが出たら



A→Y→X→Bの順にボタンをすばやく入力する!!

▲タカラマークが出ている間しか受け付けないので注意。

天草の声が聞こえたら成功！

キャラの選択方法

1 LとRを押しっぱなしにする



◀キャラクター選択画面でLとRを押すと下に表示されるキャラクターの絵が天草に変化する。カーソルの位置はどこでもよい。

2 A(BXY)ボタンで決定

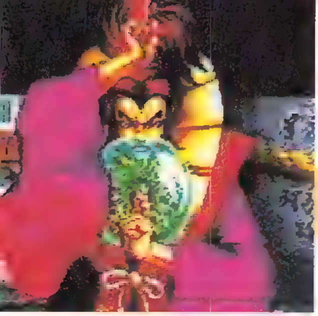


◀いずれかのボタンを押して決定する。A（X）で1P側の色。B（Y）で2P側の色になる。この間もLとRはずっと押しっぱなしにすること！

3 相手の決定までLとRは押し続ける



◀どちらのモードでも対戦相手が決定するまで、LとRは押しっぱなしのままでいること。離すとカーソル位置のキャラになってしまうのだ。



天草四郎時貞 AMAKUSA SHIRO TOKISADA

必殺技・組み技実戦活用法

さすがに最後のボスキャラだけあってその基本能力はきわめて高い。今回初公開の天草の通常技は、P173のコラムで大紹介しているぞ!!

必殺技

天草の必殺技は全部で5種類。いずれも強力かつ実用性の高いものばかりだ。そのうち、飛び道具は2種類ある。いちばん使えるのはやはり完全無敵になる踏み込み/退き込みワープ。これを使いこなせれば、もはや敵はいないも同然だ！

怨獄死霊刃
おんごくしりょうは

↓↙←＋斬る（武器あり）



▲前方に向けて炎を飛ばす必殺技。出した後の硬直時間がほぼ皆無。

汝、暗転入滅せよ！
なんじ、あんてんにゅうめつせよ！

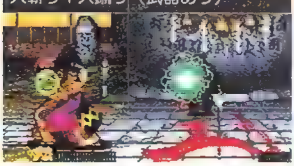
三角跳び中、斬る(小または大)(武器あり)



▲空中で回転し、火の球となって敵に体当たりする技。

ダークサンダー
だーくさんだー

大斬り＋大蹴り（武器あり）



▲宝珠より電撃の球を撃つ。一度前方に飛び、反対方向に戻ってくる。

踏み込みワープ
ふみこみわーぷ

↓↙→＋斬る（武器あり）



▲完全無敵状態となって前方にワープ。中・小でワープ距離が異なる。

退き込みワープ
ひきこみわーぷ

↓↙→＋蹴る（武器あり）



▲完全無敵状態となって後方にワープ。中・小でワープ距離が異なる。

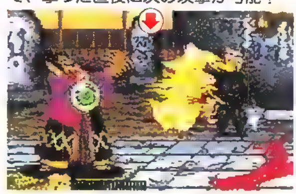


「怨獄死霊刃」活用テクニック

出した後の硬直がないぞ！



▲この技は硬直時間がないに等しいので、撃った直後に次の攻撃が可能！



▲すかさず張り手を出す天草。飛び込まれても対処できるぞ！

飛ばして落とすのが基本



▲怨獄死霊刃で相手がジャンプするのを誘って待ちかまえる。



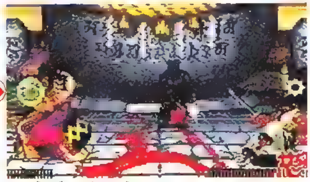
▲下りてくる瞬間を攻撃！ 対CPU戦で有効なテクニックである。

「ダークサンダー」活用テクニック

戻りを利用して相手に当てろ！



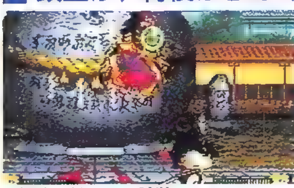
▲相手が倒れているスキなどに後ろにダークサンダーを撃っておく。



▲相手が起き上がったところをはさみ打ちにしてどちらかの攻撃を当てる。

「汝、暗転入滅せよ！」活用テクニック

頭上か、背後からめくりぎみにぶち当てろ！



▲相手が何らかの行動をとっているスキをついて体当たりする！



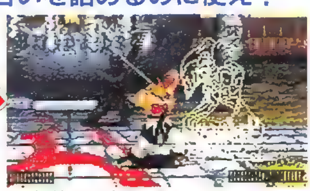
▲頭上や背後だとガードしづらいのでヒットしやすいぞ！

「踏み込みワープ」活用テクニック

ダッシュに代わって間合いを詰めるのに使え！



▲なにしろ無敵なので相手の攻撃は怖くないのだ。



▲天草には通常のダッシュがないので、このワープを活用する。

「退き込みワープ」活用テクニック

バックダッシュ以上に使えるのだ！



▲こちらは後方にワープするのでバックダッシュの代わりに脱出に使う。



▲あっさりと攻撃をすり抜けて間合いをとることができる。

組み技

天草の投げは１種類のみで、しかも中斬りでのみ投げることができるのだ。



▲相手に接近して➡＋Aで投げることができるぞ！

特殊技

怨霊連衝

X

立ちなら４発連続で自動的にはいる攻撃。対空にも使える。



◀非常に使える技だ。ちなみに空中だとなぜか蹴りになる。

挑発

立ったままL(R)を押しながらA(X)

ただ相手を指さして笑うだけという意味のない技だ。



◀まさに相手を挑発するだけの技。もちろん無敵ではない。

テレポーテイション

地上で斬り攻撃を受ける

対２Ｐ戦で相手に斬られると、たまに発生する現象。



◀突然、姿が消えて別の場所に現れる。コントロールできない。

VS.2P戦

天草四郎時貞 戦術マニュアル

AMAKUSA SHIRO TOKISADA





▲宝珠を掲げる天草の姿。

■必殺技を多用してパワフルに攻めろ!!

天草を使っての2P戦だが、はっきりいって攻撃力がほかのキャラとは比較にならないくらい強いので、力任せに押すだけでもどうにかなってしまう。それでも基本的にすばやいほうではないので、飛び道具と踏み込み／退き込みワープを使った攪乱戦法がもっとも有効であろう。とくにワープは完全に無敵状態になるので、これで間合いを詰め、連係技を組み立てていくのがよい。

VS.2P戦 基本テクニック

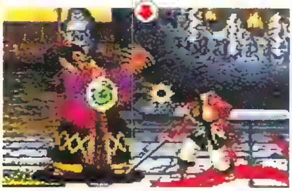
●通常技 怨霊連衝

X

張り手は基本技において、もっとも使える技だ。出るのがすばやいうえ、連打もきく。しかも見かけよりリーチがあり、対空技としても使えるので多用してよい。



▲立ちからの張り手は1発入れば自動的に4発連続で入るのだ。ただし空振りするとスキが大きい！



▲さらにボタンを連打すれば相手がのけぞるまでにもう1、2発は入る。ダメージも大きい。

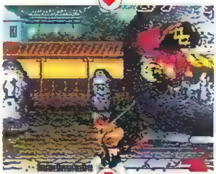
●必殺技 汝、暗転入滅せよ！

三角跳び中、斬る(小または大)(武器ありのみ)

この技は、とにかく攻撃力が高い。しかも回転してから相手に当たるまでの距離が短いほど威力が大きいのだ。だがあまり近くで回転していると迎撃されてしまうので注意。



◀まずは三角跳び。できれば相手のスキをついていきたい。



◀距離を短くするためにも、頭上かめくりぎみで回転しよう！



◀敵に体当たり。相手が気絶してしまうことが多いぞ！

●必殺技 踏み込みワープ

↓↘→＋斬る

完全無敵状態になり高速で前方に移動する技。小と中で移動距離が違うので相手との間合いを考えて使おう。とにかく相手の背後にぴったり回り込むように動くのがコツ。



◀これだけ間合いがあいている場合は中でワープ！



◀高速で移動。相手は一切攻撃できないのだ。



◀みごと背後に回り込んだ。すぐに攻撃に移ろう！

VS.2P戦

応用テクニック

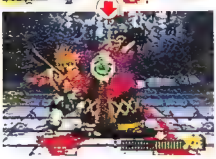
踏み込みワープ→怨霊連衝×2

もっともシンプルで有効な連係技の基本！

相手の背後にワープで移動し、すかさず張り手を入れられるだけ入れる。ガードされても反撃の危険性が少ないぞ。



◀攻撃のスカったところに飛び込むと、なおよい。



◀背後からガードされないうちに張り手を叩き込む！

飛び込み蹴り→地縛連衝

対空にも使えるスタンダードな飛び込み技

すばやく出て、強力な飛び蹴りで突っ込み、着地と同時に張り手を入れる。しゃがみ張り手だと反撃を受けにくい。



◀この飛び蹴りは見かけのわりにダメージが大きい。



◀着地と同時にしゃがんで張り手を入れる！

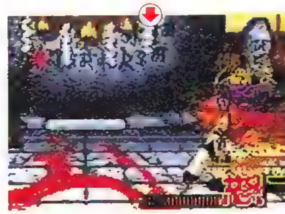
怨獄死霊刃→踏み込みワープ→投げ

天草だけにゆるされた、凶悪な連係技だ！

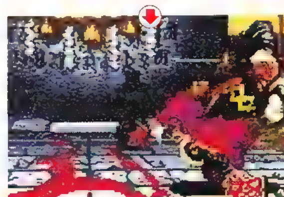
怨獄死霊刃を撃ち、相手がガードしているスキに背後に回り込んで投げてしまうという恐ろしい技だ。入力のタイミングは少し難しいが、決まればかっこいいぞ！



▲少し間合いを取って怨獄死霊刃を撃つ。すぐに踏み込みワープのコマンドを入力して背後に回り込む。



▲ちなみにダークサンダーを射程距離ギリギリで撃って踏み込みワープをすると、なぜか当たるという技もある。



▲背後に回り込んですぐに投げてしまう。1つの技だけを繰り返すと読まれるのでいろいろとしかけてみよう。

踏み込みワープ→投げ

CPUも使ってくる、実用的な連続技だ！

こちらは張り手のかわりに投げを使う。これだと相手がガードしていても関係なく決まるぞ！



◀まずは踏み込みワープで背後に回り込む。



◀すぐにコマンドを入れて投げてしまえ！

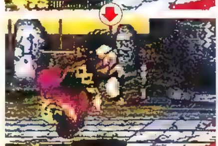
汝、暗転入滅せよ！→投げ

奇襲技としてもなかなか有効に使える！

暗転入滅は強力な技だが、逆に読まれやすい。もし突っ込んでガードされたらすぐに投げてしまおう！



◀暗転入滅がガードされた！ すかさず投げだ！



◀これは着地後の硬直がないからこそできる技だ。

VS. 2P戦

このキャラはこうたおせ！

最後に各キャラと対戦するときのポイントを記しておこう。基本的に苦手なキャラはいないが、動きの速いキャラには翻弄されないように気をつけるのだ！



VS. 覇王丸

気をつけなければいけないのは、やはり強力な大斬りだ。ワープの出現場所を読まれないように気をつけつつ、飛び道具を併用して攻めよう。



VS. 王虎

気功爆転法は、ワープでかわすか暗転入滅で逆に燃やしてやってもよい。接近時の気功旋風斬にだけ気をつけよう。



VS. ナコルル

アンヌムツベは、飛び道具を無効にしてしまうので、近い間合いで撃たないように。ワープで逆に翻弄してやろう。



VS. シャルロット

大斬りを中心にして攻めてくることが多いだろうが、そんなときはワープで間合いをとり、飛び道具で攻撃するようにしよう。



VS. 橘　右京

うかつにジャンプするとつばめ返しがくる。地上戦は怖くないのでワープで翻弄し、飛び道具で攻めてやるのがいい。



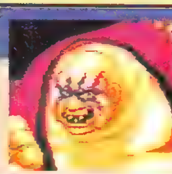
VS. タムタム

やはり、リーチのある刀には注意。だがタムタム自身も動きは遅いほうなのでそれほど心配する必要はない。飛び道具で牽制して突っ込もう。



VS. 柳生十兵衛

追いつめられての八相発破の連発ぐらいしか怖くないので、連係技を使ってガンガン攻めていこう。水月刀はワープで避ければよい。



VS. アースクエイク

なにせ投げることはできないので、いくつかの連係技は無効となる。もっとも動きが遅いので、叩くなり燃やすなりの好きな方法でいけるが…。



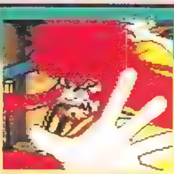
VS. ガルフォード

このキャラもとくに怖い技は持っていない。頼みのパピーもワープしてしまえば攻撃のし放題だ。ただし投げを読まれないように。



VS. 不知火幻庵

肉転突きが怖い。突っ込まれたら、とりあえずワープでかわして飛び道具で迎撃するように。それさえかわせれば問題はない。



VS. 千両狂死郎

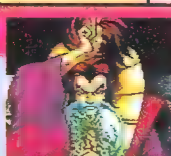
攻撃の間合いが広いので、ワープで翻弄して戦おう。ちなみに跳尾獅子は平手打ちで簡単に返すことができるのだ。



VS. 服部半蔵

このキャラも天草にとってはそれほど脅威ではない。爆炎龍は当然ワープで回避。飛び道具で牽制しつつ攻め込んでいこう。





VS. 天草四郎時貞

やはり同キャラ対決は怖い。相手が宝珠攻撃を失敗するなどのスキを見せたときに攻撃していくなど、ある程度、先読みしながら戦略を組み立てていく必要がある。ポイントはワープの出ばなを予測しての攻撃だ。

サムスピ 番外攻略

天草の通常技を初公開!!

これが天草の通常技だ！

SFC版の『サムスピ』でお得な点といえば、なんといってもネオジオ版では使えなかった天草四郎時貞が使えるようになったことだ！ 予想通り、必殺技もさることながら、通常技がとにかく強い。とくに邪霊珠心激斬は、4回当てればどのキャラも必ず倒すことができるというスグレモノ。全体的に見て、使いやすい技が多いぞ!!

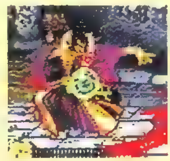
		武器あり	武器なし
		近距離 または 遠距離	近距離 または 遠距離
立ち攻撃	[illegible]	怨霊連衝	怨霊連衝
	[illegible]	邪霊珠心激斬	闇掌激
	[illegible]	挑発	挑発
	[illegible]	邪霊珠心激斬	闇掌激
	[illegible]	邪霊珠心激斬	闇掌激
	[illegible]	邪霊珠心激斬	闇掌激
しゃがみ攻撃	[illegible]	地縛連衝	地縛連衝
	[illegible]	邪霊珠脚破激	地縛掌激
	[illegible]	邪霊珠脚破激	地縛掌激
	[illegible]	邪霊珠脚破激	地縛掌激
	[illegible]	邪霊珠脚破激	地縛掌激
	[illegible]	邪霊珠脚破激	地縛掌激
垂直ジャンプ攻撃	[illegible]	飛襲闇蹴り	飛襲闇蹴り
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
斜めジャンプ攻撃	[illegible]	飛襲闇蹴り	飛襲闇蹴り
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激
	[illegible]	飛襲邪霊激	飛襲掌激



怨霊連衝

▲ブンブンと素手を振り回し相手を倒す。対空技にもなり、かなり強い技。

挑発



▶ただ笑って相手を挑発するだけで、威力はあまりない。



邪霊珠心激斬

◀威力がかなりあり、どのキャラも4回当てれば倒せてしまう。

地縛連衝



▶相手を転ばすことが可能。広い間合いからの対空技にもなる。



邪霊珠脚破激

◀1回で相手の体力を⅓も奪ってしまう。とにかく強力な技。

飛襲闇蹴り



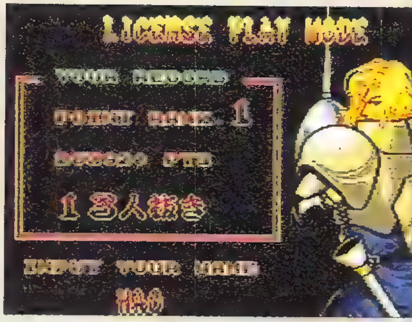
▶つま先に攻撃判定があるので、かなり間合いが広くとれる。



飛襲邪霊激

◀見た目よりもリーチが長いので、返し技として使える。

ライセンスモード完全攻略の手引



SFC版の『サムスピ』でしか、プレイすることのできないライセンスモード。ここでは、そのシステムや攻略法を詳しく解説。修行をつみ、13人抜きをめざせ！

ライセンスモードとは？ ライセンスモードのシステムを熟知せよ！

制限時間は3分間！

ライセンスモードには制限時間があるので、いかに早く敵を倒すか、ということを念頭においてプレイすべし。



▲倒した敵の数を、友人と競いながらプレイすると、楽しさも倍増する。

敵は全部で13人！

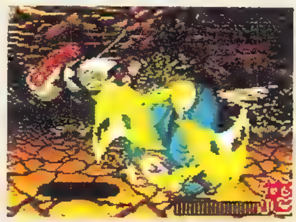
制限時間は3分。13人を倒せばクリア。敵の中には、もちろん天草四郎時貞も含まれているぞ。全員倒すことができるか!?



▲登場する順番は、ラストの天草以外、すべてランダムだ。

自分の体力は減らない！

自キャラの体力ゲージがないので、どんなに敵の攻撃を受けても体力は減らない。クリア時間を競うモードなのだ。



▲立ち直るまでの時間がもったいないので、敵の攻撃を受けないように注意。

ジャンプ大斬りをテンポよく出していこう！

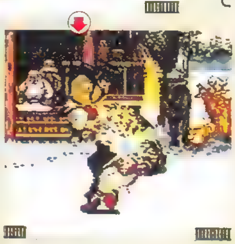
短時間で敵を倒さなければならないライセンスモード。これをクリアするには、威力が強く、楽に間合いをつめられるジャンプ大斬りを多用すべし。



▲立ち大斬りも威力は強いが、間合いをつめるのに時間がかかってしまう。



◀敵との間合いを見極めて飛び込もう。



▶大斬りが見事に決まった。これをテンポよく繰り返せ。

天草も使用可能！

ライセンスモードでは、天草四郎時貞を使ってプレイすることもできる。必殺技の威力が強く、コマンド入力も簡単（P.168参照）なので、ぜひ一度使ってみよう。



▲天草でクリアをめざす場合は、必殺技を多用していこう。

ライセンスモードを極めるには… この3人がオススメ！

覇王丸

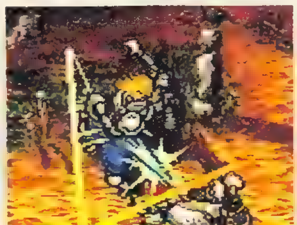
覇王丸といえば立ち大斬りに尽きる、といっても過言ではない。敵との間合いをつめるのに多少時間がかかってしまうが、気にせずドンドン狙っていこう。それほど、立ち大斬りの威力は凄まじいのだ。



▲立ち大斬りを立て続けに2回決めれば、敵を気絶させることもできる。

シャルロット

ジャンプ大斬りが非常に強力なシャルロットは、ライセンスモードをクリアするのに最適なキャラである。敵の体力が残りわずかになったら、スプラッシュファーントを出せば、ガードされてもケズり倒せる。



▲タイミングよく決まれば、3回で敵を倒すこともできる。恐るべき威力だ。

天草四郎時貞

天草の「汝、暗転入滅せよ！」は、敵の体力を約半分ほども減らすことのできる、とてつもない必殺技だ。しかし、この技は出すのに多少時間がかかるので、確実に決めることができるように心がけよう。

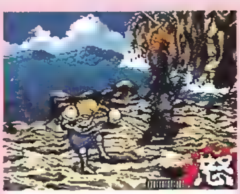


▲この技1回で、敵を気絶させることも可能。脅威の一言に尽きる。

この4人には要注意!! 立ちはだかる強者たち!!

覇王丸

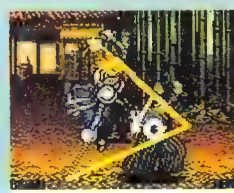
最後のほうに登場することが多い覇王丸。前半は比較的攻め込みやすいが、体力が残り少なくなってくると、やたらと弧月斬を連発してくるのだ。



▲弧月斬は確実に防御して、下りぎわを狙い、ジャンプ大斬りを決めよう。

柳生十兵衛

十兵衛はガードが固いので、あまりスキがない。斬り攻撃を空振りしたときの、わずかなスキをついて、一気に攻め込むのが理想的な戦法だ。



▲ジャンプ大斬りで攻めまくり、反撃の余裕を与えないのも、一つの作戦だ。

ナコルル

ナコルルは素早いうえに、ピョンピョンと飛び跳ねまくる。しかも、体力が少なくなるとアンヌムツベを軸に、素早い攻撃をしかけてくるやっかいな相手だ。



▲ナコルルのジャンプに合わせて、タイミングよく攻撃しないと反撃を受けてしまう。

天草四郎時貞

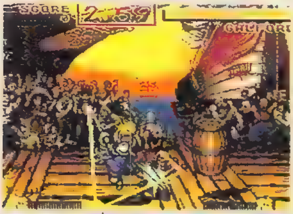
最初のうちは比較的楽に攻撃を決めることができるので、投げ技を連発しよう。ラッシュモードに突入する前に、ジャンプ大斬りでとどめをさせ！



▲ラッシュモードに突入した天草は、ワープを多用してくるので攻撃を決めづらい。

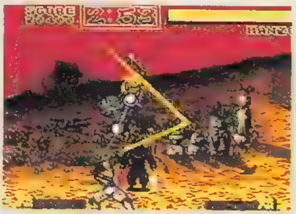
連続写真で見る!! ライセンスモードパー

1人め



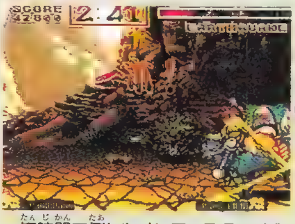
▲最初の敵はガルフォード。比較的倒しやすいぞ。ジャンプ大斬りを連発すれば楽に勝てる。（所要時間７秒）

2人め



▲半蔵の場合は、最初の攻撃をくらわないようにすればOK！　忍者コンビを軽く撃破だ。（所要時間７秒）

3人め



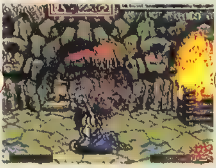
▲短時間で倒しやすいアースクエイク。ここで時間をかせいでおけば、後の戦いが楽になるぞ。（所要時間５秒）

8人め　残り時間 1分56秒



▲アンヌムツベを連発してくるナコルル。完璧に防御しないと、つらい戦いになるぞ。（所要時間21秒）

9人め　残り時間 1分35秒



▲幻庵の体力が残り少ない状態で気絶させることに成功。投げ技を使ってとどめをさせ！（所要時間９秒）

10人め　残り時間 1分26秒



▲あまり、攻撃をしかけてこないシャルロット。油断していると反撃を受けてしまうぞ。（所要時間14秒）

11人め　残り時間 1分12秒



▲タムタムも倒しやすい部類に入る。ここはあわてずに、ジャンプ大斬りで倒そう。（所要時間９秒）

相手が気絶したら投げ技もOK!

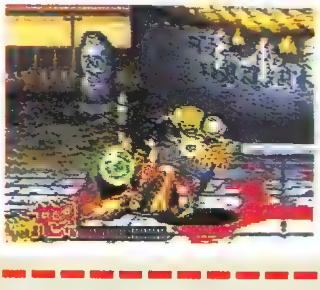
ライセンスモードでは、ジャンプ大斬りを主流に戦うのがベストだが、敵が気絶したら投げ技も有効。投げることにより、敵との間合いを少し離せるので、次の飛び込み攻撃に、つなぎやすいのだ。



◀大ダメージを与える攻撃を頻繁に使うモードなので、敵を気絶させる確率は高い。

天草を倒すのに30秒は必要!

３分間で13人の敵を倒すには、１キャラあたり平均、約13.8秒しか時間をとれない。しかし、ラストの天草をそれだけの時間で倒すのは、ほぼ不可能。天草までに、30秒ほど残せるようにしよう。



◀ラッシュモードに突入されるだけで、かなりの時間がかかる。やはり、30秒は余裕がほしい。

フェクトクリア!

使用キャラ シャルロット

ここでは、実際にシャルロットでクリアした、ライセンスモードのすべてを、詳しく解説するぞ。

4人め 残り時間 2分41秒



▲右京は体力が少なくなると、つばめ返しを連発してくる。確実な防御を心がけよう。(所要時間19秒)

5人め 残り時間 2分22秒



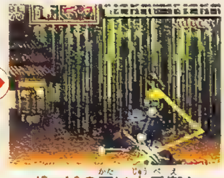
▲ピョンピョン跳ねる狂死郎には、下りるときを狙ってジャンプ大斬りを出していこう。(所要時間9秒)

6人め 残り時間 2分13秒



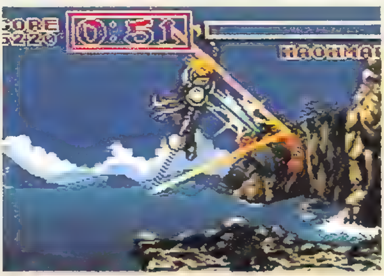
▲怒りモードに突入した王虎だが、落ち着いて攻めれば、反撃されずに倒せる。(所要時間9秒)

7人め 残り時間 2分4秒



▲ガードの固い十兵衛も、わずかなスキをついて攻め込めば、短時間で倒すことが可能。(所要時間8秒)

12人め



◀覇王丸の弧月斬を防御したら、下りぎわを狙い、ジャンプ大斬りを出していこう。(所要時間13秒)

13人め 残り時間50秒



◀ラストは天草が登場。投げ技を連発してダメージを与え、ジャンプ大斬りで倒せ!(所要時間15秒)

倒しやすいキャラで時間をかせげ!

天草までに30秒の時間を残すには、それまでの敵で時間をかせぐしかない。キャラによっては、約5秒の短時間で倒せるのもいるので、容易に倒せる敵を見つけ、時間をかせごう。



◀上の連続写真を見ても分かるように、アースクエイクは、かなり倒しやすい敵の一人だ。

運の良さも重要なポイント!

ライセンスモードでは、1秒の差で明暗がわかれるので、運の良さも大きく関わってくるのだ。自分の攻撃が、やたらと防御されたりするときは、もう一度やり直すのも一つの手だぞ。



◀運悪く、鍔ぜり合いになってしまったら、迷わずにリセットし、最初からやり直そう。

この本の内容についてのお問い合わせは、講談社覇王編集部あてにお願いします。お問い合わせは、官製ハガキでお願いします。
なお、勝手ながら、お電話でのお問い合わせには応じられません。

〈あて先〉 〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社
覇王編集部「サムライスピリッツ」係

構成／㈲ヴァリス／池上隆之／一色達也／岩瀬忠／佐伯憲司／永井学／羽生真樹
カバー・本文レイアウト／エイティ
協力／㈱ＳＮＫ／㈱タカラ

覇王ゲームスペシャル⑮
スーパーファミコン
サムライスピリッツ
（定価はカバーに表示してあります）

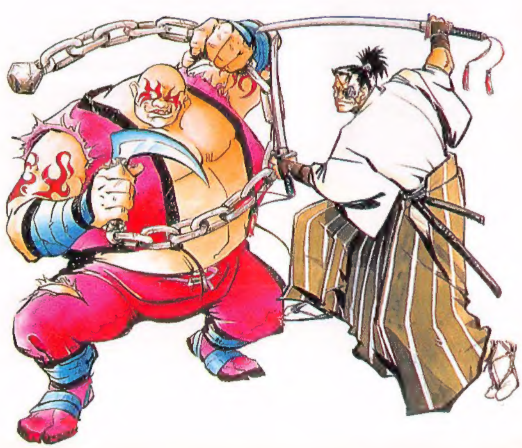
発　行　1994年9月22日　第1刷
発行者　野間佐和子
発行所　株式会社　講談社
〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21
電話　東京（03)5395-3466(編集部)
（03)5395-3605(販売部)
印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　株式会社国宝社

ISBN4-06-329215-0　（ボン）


48

覇王ゲームスペシャル
必勝攻略本シリーズ

❶餓狼伝説2　新たなる闘い
❷ロックマン6　史上最大の戦い!!
❸がんばれゴエモン2
奇天烈将軍マッギネス
❹ロックマンX
❺アラジン
❻ファイアーエムブレム　紋章の謎
❼スーパーロボット大戦EX
❽公式ガイドブック
Jリーグ・スーパー・サッカー
❾ロックマンズサッカー
❿SDガンダムGX
⓫スーパーストリートファイターII
⓬美女と野獣
⓭餓狼伝説SPECIAL
⓮ロックマンワールド5
⓯サムライスピリッツ





覇王版必勝攻略本

全13キャラクターのプロフィールを一挙公開

必殺技・組み技の使用法を完全紹介

対2P戦・対CPU戦実戦テクを徹底攻略

覇王

定価980円（本体951円）

雑誌66181-15 T1066181150988 製品329215-0(0)

サムライスピリッツ

覇王ゲームスペシャル 15

講談社